HACKER

cijena: 20 kn 500slt

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

srpanj/kolovoz 1996. broj 18.

TEMA BROJA: EARTHSIEGE 2

NAJAVLJUJEMO:

DISCWORLD 2
XWING VS. TIE-FIGHTER
DIABLO...



Hackerova velika nagradna igra!


Afterlife


Chronomaster


Normality


Time Gate


Bad Mojo



MALOPRODAJA:
NOVA CESTA 115
TEL. 01/395 153
FAX: 01/395 152

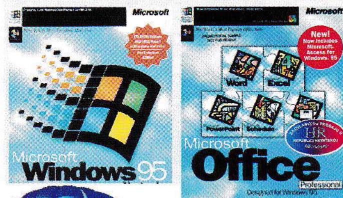
VELEPRODAJA:
ZAGREB,
AVE. V. HOLJEVCA 20/II
TEL: 01/525-860, 528-513, 6552-727 FAX: 01/529-248
PULA, 1.MAJA 29/1 T:052/35-553

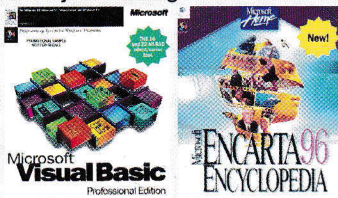
cijene su veleprodajne u kunama, bez 26,5% poreza

RADNO VRIJEME:
PON-PET: 8.00-19.30, SUBOTOM: 8.30-14.00
Primamo American Express, Diners, Euro-card kartice!

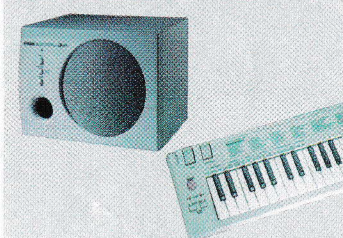
MICROSOFT AUTHORIZED DEALER

Molimo nazovite nas za detaljan katalog !









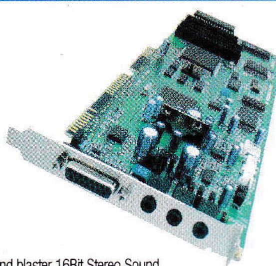
IGLIČNI PRINTERI

LX300	A4, 9, 240,Paralel+RS232	1159
LX1050+	A3, 9, 200	2442
FX870	A4, 9, 380	3015
FX1170	A3, 9, 380	3280
FX2170	A3, 9, 440, 1+5kop NOVO	4547
DFX5000+	A3, 9, 533	12496
DFX8000	A3,18,1050	19948
LQ100	A4,24,200,uvlakač 50list	1263
LQ300,	A4,24, 200,Paralel+RS232, Novo	1660
LQ570+	A4,24, 252	2787
LQ1070+	A3,24, 269	4037
LQ870	A4,24, 330	4392
LQ2170	A3,24, 440,2trakt.,1+4kop, Novo	5313

LASERSKI PRINTERI

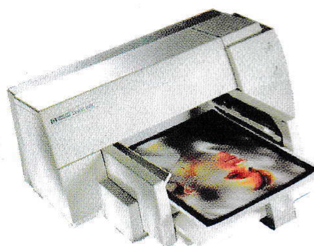
HP5L A4, 4s/m,1Mb,600dpi	3764
HP5P A4, 6s/m,2Mb,600dpi	6519
HP4+,A4,12s/m,2Mb,600dpi	10880
HP5 A4,12s/m,4Mb,600dpi	10446
HP5N A4,12s/m,4Mb,600dpi,Network	12320
HP5M A4,12s/m,6Mb,600dpi,Network,Post S.	14280
HP4V A3,16s/m,4Mb,600dpi	15619
HP5Si A4,24s/m,32Mb,600dpi	21812
HP5MP** A4,6s/m,3Mb,600d,PS	7969
HP4M+** A4,12s/m,6Mb,600,PS,E	15025
HP4MV** A3,16s/m,12Mb,600d,E	22753
HP5SiMX** A4,24s/m,10Mb,600,PS	32447

MULTIMEDIA



Sound blaster 16Bit Stereo Sound	294
MP818 MPEG Card W/O TV Outp.	870
MP880 MPEG Card W TV Outp.	970
TRGS15Ak.zvučnici15W	112
Aktivni zvučnici 25W	185
CPT2GX Mikr. stolni	55
CD87 Stereo Slušalica	60
CDROM 2speed	255
CDROM 4speed	368
CDROM 6speed	465
CDROM 8speed	762
SB16ValueIDE PnP	749
CDrom,upkMKE	599
SB32 P&P	1090
SBDiscover4x,P&P	1999
SBAWE32 P&P	1729
GameBlast32,4x,P	2499
WAVEBlaster II,GP	990
SBPerforma 32,6x	2839
VoiceAssist	558
Blasterkey,klavij	1080
VideoBlaster SE100	1645
AWE32HomeStudi	2799
VideoBlasterRT300	2627
Sharevision,kamer	7122
VideoBlas MP400	1858
Zv.SBS380	613
3DO Blaster	2839
Zv.CS100	185
TV coder ext.	1309
MIDIKablovi	146
Mikrofon	120

INK-JET PISAČI



HP340 DeskJet,Portable+CSF	1966
DJ400 A4,opcija:Color NEW	1641
DJ600 A4,opcija:Color	1675
DW600* A4,opcija:Color	2100
DJ600C A4,Color	2033
DJ660 DeskJetA4,Color	2744
DW660*,DeskWriterA4,Color,	2744
DJ850C DeskJet,A4,Color	3545
DW850C*,DeskWriter,A4,Col.	3545
DJ1600C,Deskjet,A4,Color	8669
DW1600CM*,A4,Color,PS,LT	13788
STYLUS820 A4,125,l360dpi	1444
STYLUS1000 A3,150,,360dpi	4060
STYLUS1500 A3+traktor,400,720dpi	6665
STYLUSColorII* A4,240,720dpi	3002
STYLUSColorIIs A4,125,360dpi	1661
STYLUSPRO A4+,200,720dpi,Color	3999
STYLUSPROXL A3+,240,720dpi,Col.	9971
SQ870 A4,600	5599
SQ1170 A3,,600	7455
BJ30 B&W,A4	1422
BJ210 A4	1602
BJ230 A3Vertikalni/A4	2700
BJ330 A3	4140
BJC70 B&W,A4,Ink,opci.Col	1836
BJC600e A4,Color	3240
BJC610 A4,Color	3168
BJC4100 A4,COLOR	2160
BJC800 A3,COLOR	3200

MEMORIJE

SIMM 1 MB/30 pin	72
SIMM 4 MB/72 pin	241
SIMM 8 MB/72 pin	490
SIMM 16 MB/72 pin	893

PC-RAČUNALA



Zola486SX33 /4/850/1,4/MT/Dos6,22	3028
Zola486DX2-80 /4/850/1,4/MT/4CD/Dos6,22	3834
ZolaDX4-100 /8/850/1,4/MT/4CD/Dos6,22	4079
Zola486DX4-120/8/850/1,4/MT/4CD/Dos6,22	4212
ZolaPent. 75 /8/850/1,4/MT/4xCD/Dos6,22	4878
ZolaPent.100 /16/1,08/1,4/MT/4xCD/Dos6,22	5814
ZolaPent.120 /16/1,08/1,4/MT/4xCD/Dos6,22	6156
ZolaPent.133 /16/1,08/1,4/MT/4xCD/Dos6,22	6747
ZolaPent.150/16/1,2G/1,4/MT/4xCD/Dos6,22	7492
ZolaPent.160/32/1,2G/1,4/MT/4xCD/Dos6,22	9375
Vectra VE, 4/66 M840/8	8064
Vectra VL ser 4, 5/90 M1000/8	12678
Vectra VT 6/150 M1000/16/4xCD	26063
Vectra XM 5/75 M1280/8	10864
Vectra XU 6/150,M1000/16/4xCD	30150
Vectra Multimed.VL,5/90,M1000/16	17242
Presario524CDS,486DX2-66,8,420,SB,Zv+Mon.	11300
Presario9520CDS P75,8,630,SB,2Zv+Mic	13460
Presario9538CDS P90,8,1.05G,SB,2Zvučnik+Mic	16210
ProLinea575,8,Pentium75,1,08G,slimline	13660
ProLinea590,8,Pentium90,1,08G,slimline	14840
DeskPro575,8,Pentium75,1,08G,slimline	15160
DeskProXL5100,16,Pentium100,1.0Gb	23440

YAMAHA



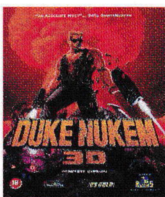
CDR102 int. CD2X upis./4Xč.SCSI2+SW Gear	4990
CDE102 ext. CD2X upis./4Xč.SCSI2+SW Gear	5490
CDR100 int. CD4X upis./4Xč.SCSI2+SW Gear	6573
CDE100IIext. CD4X upis./4Xč.SCSI+SW Gear	7990
CDM12Y74, CDR74,4x medij 74min 650Mb	55
SW20PC Sound Edge+Wavetable Card,Mikrof.	980
MDB50X Wavet.DaughterCard,za CreativeLab	987
CBXK1 MIDI Controller Keyboard XG format	950
PA1G adapter 220V za MIDI Keyboard	120
MDC01 MIDI KABEL za zvučne kartice	165
MA11WE Software Visual Arranger	250
YSTM5H Aktivni zvučnici par,2x3Wpo kanalu	320
YSTM10 Aktivni zvučnici par,2x10Wpo kanalu	370
YSTMSW10 Aktivni zvučnik Subwoofer 25W	699
CD-CADDY (Japan) kućište za CDR medij	70
Jukebox optićki sustav	upit

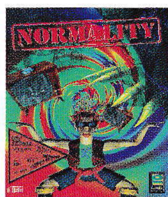
SKENERI

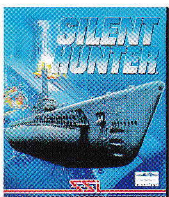


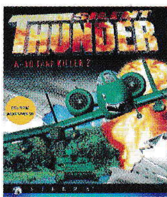
HP4c,ScanJetCol,600-1600,30b	6984
HP4Si ScanJet,mrežni scaner	17724
HP4s ScanJet,B&W,A4-ROLL	2072
HP4p ScanJet Color 300dpi	3534
A4,1200dpi,Color,uvlakač 50list	1999
105x256 Ručni 256 Sive,105mm	950
105x32 Ručni 32 nijanse sive, 105mm,Primax	390
105x800col Ručni,Col.105mm,800dpi,Primax	987
105x800col Motor,Col.105mm,800dpi,Microtec	1650
A4,1200dpi,Color,uvlakač 50listova	1999
105x256 Rućni 256 Sive,105mm	950
105x32 Rućni 32 nijanse sive, 105mm,Primax	390
105x800col Ručni,Col.,105mm,800dpi,Primax	987
105x800col Motor,Col.,105mm,800dpi,Microtec	1650

PC-CD IGRE

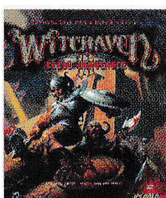


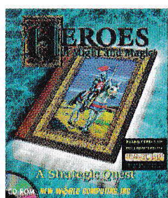


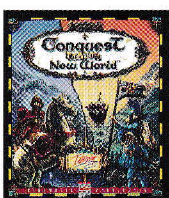




3D Lemmings	350,00	Conquest of the newworld	400,00	Formula 1 GP manager	400,00
Mortal kombat 3	400,00	Silent hunter	400,00	US Navy fighters gold	400,00
Actua soccer	350,00	Descent 2	350,00	Frankestain:Throughttheeye	400,00
NORMALITY	400,00	Silent thunder	400,00	Warewolf vs. comanche	400,00
ATF	400,00	DUKE NUKEM 3D	400,00	Gabriel Kn. 2:T.Beastwithin	400,00
Need for speed	400,00	Stonekeep	350,00	Warcraft 2	400,00
Cyberia II	440,00	EURO 96 (HR reprezenta.)	400,00	Heroes of might and magic	400,00
Rebell assault 2	400,00	This Means war	350,00	Witchaven II	350,00
Civilization II	400,00	Fatal racing	350,00	Megatripack	158,00
Ripper	400,00	Top gun	400,00	Worms	400,00











Performa linija
- računalo idealno za kućnu uporabu, obrazovanje, multimedija, internet, igre...
- svako računalo sa stereo zvukom, mogućnošću TV i Video proširenja, modem, 4x speed CD



PowerMac 8500
- računalo za profesionalnu multimediju, video obradu, animaciju
- u standardnoj konfiguraciji uključeno proširenje za audio i video digitalizaciju



PowerMac 7200, 7500
- računala za profesionalnu grafiču obradu
- uključeno video kartica sa 2MB VRam, SCSI 2, Ethernet, audio i video IN, stereo zvuk, 4x speed CD, Hard Disk 500 ili 1000 MB



Igre za Apple Macintosh računala:

1. Bad Mojo	655,40 KN
2. Star Trek: Final Unity	565,00 KN
3. Rebel Assault 2	621,50 KN
4. Foul Play	452,00 KN
5. Over the Reich	430,00 KN
6. Total War	430,00 KN
7. Flight Unlimited	544,00 KN
8. Mortal Kombat 3	520,00 KN
9. Virtual Pool	464,00 KN
10. Havoc	400,00 KN
11. Warcraft 2	500,00 KN

Najbolje mjesto za kupovinu najboljih računala!



Ovlašteni prodavač

Mogućnost kupnje računala na čekove u 5 rata!
Izrada poslovnih aplikacija po potrebama naručitelja.
Mogućnost najma opreme!
Našim kupcima besplatna osnovna obuka!

POWER Computers
Palmotićeva 47
10000 Zagreb
tel./fax: 01/430 862

Ferax mont d.o.o.

Veleprodaja: Zagreb, Pokornoga 12, tel: (01) 2395-799, fax: 2395-464; SERVIS: Zagreb, Florijana Andrašeca 9
Maloprodaja: Zagreb, Martićeva 14b, tel: (01) 411-813
Poslovnica: Grude, Hrvatinićeva bb, tel: 99 387 (088) 662-362

Jamstvo za računala 2 godine!

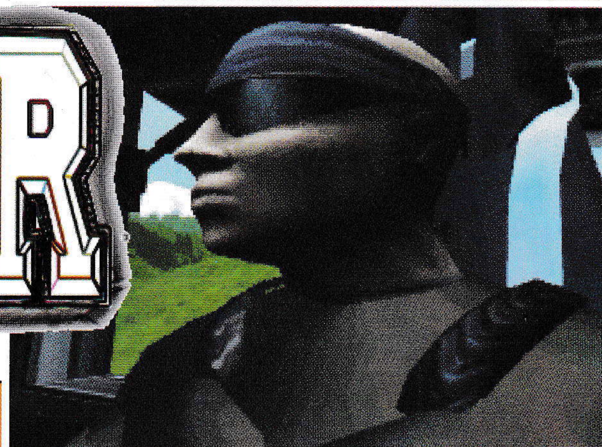


Multimedia

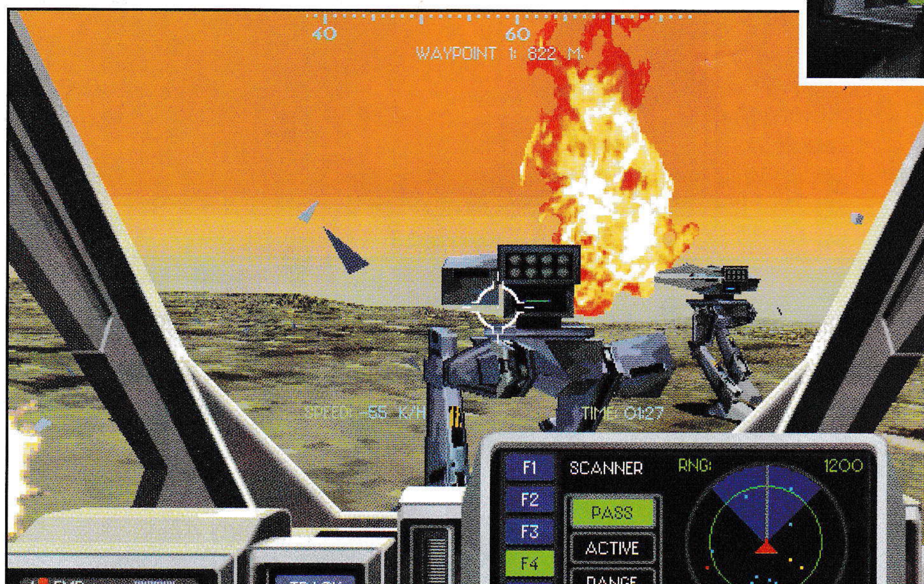
PC, komponente, periferije...

3x CDROM
500 igara, animacija, utility
HR-shareware
SAMO 219 Kn !

HACKER



Nakon dugog čekanja isprobali smo Cyberiu 2! Naš stari poznanik Zak nije se baš puno promijenio, još uvijek voli avanture i jurca za djevojkama.



Što je to... ima dvije noge, visoko je oko 30m i nosi oko 10 tona raketa i drugog smrtonosnog oružja na sebi!? Da, pogodili ste, to je vaš robot iz Earthsiega 2.

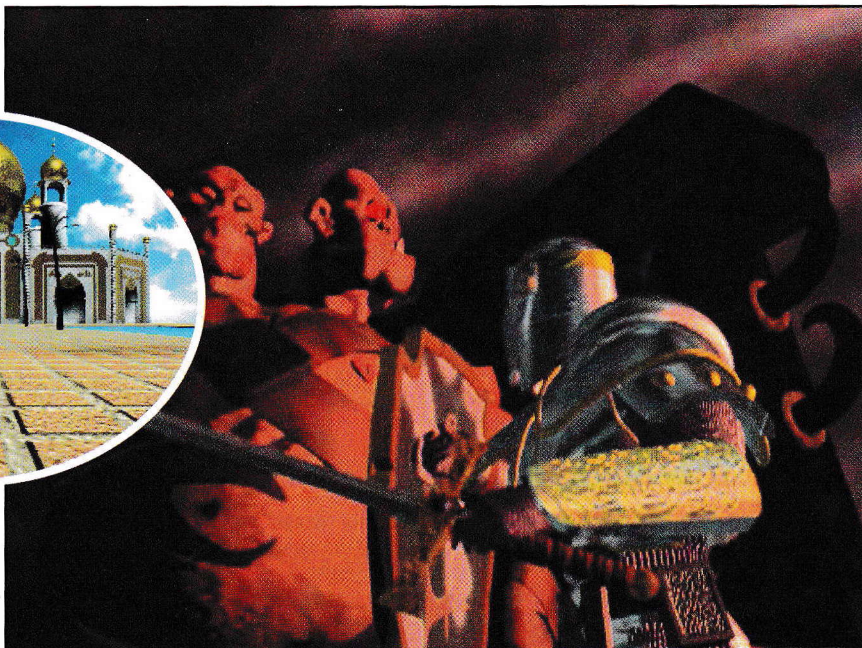
tema

igre

Chronomaster, priča o "džepnim svjetovima" počinje. Uključite se, i razriješite predivnu avanturu, napravljenu po romanima poznatog SF pisca, Rogera Zeleznya.







rubrike

hardware

HACKER
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS - LINGUA d.o.o.
za novinsko - nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

VODITELJ MARKETINGA:
Damir Maruščak

SURADNICI:
Marko Vulić, Dubravko Mihalić, Ivan Rubelj, Danijel Bižić, Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Tihomir Jauk, Dejan Brnić, Zvonimir Štrucelj, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Ivan Tojčić, Patrik Pencinger, Vedran Relić, Nikola Đelić, Marko Korak, Domagoj Korak, Igor Duić

LEKTOR:
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

OSVJETLJAVANJE:
Tipograf
Anina 25, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/560-269, 569-571

TISAK:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

Štovana čitateljska publiko!

Dok ugodno ljenčarite u ove vruće ljetne dane za svojim računalima i po već stoti put prelazite Warcraft 2, mi smo vam pripremili najavu novog Blizzardovog čeda pod nazivom Diablo, igre koja će zasigurno privući i one koji nisu ljubitelji FRP igara. Tu je još i nastavak Pratchettovog Discworlda, koji nam i ovoga puta dolazi u poznatom Psygnosisovom aranžmanu. Po svemu sudeći, na gomilu odličnih igara morate pričekati do vruće igraće jeseni, pa vam ne preostaje ništa drugo nego da vas zabavimo sa jednako dobrim i zanimljivim naslovima. Earthsiege 2, Normality, Toshinden, Cyberia 2 i ostale odlične igre pobrinut će se da vam i ovo ljeto bude ugodno i kratko a u međuvremenu možda i dočekamo fenomenalni Quake od kojeg nam je trenutno pristigla nova shareware verzija no o tome ćemo u jesenskom broju. Do tada, do jesenskog broja i zajedničke razbibrige, ugodno brčkanje u moru želi vam vaša redakcija.

Pisma čitatelja

Štovano uredništvo!!!

Šaljem vam ovo pismo kako bih vam rekao (napisao) koliko ste dobri tj. najbolji. Vi ste jedni od onih koji su nama mladima, usprkos ratu i financijskim neprilikama, pružali zadovoljstvo i bili nam glavni izvor potrebnih informacija kako bi i dalje mogli "rasturati" svoje ljubimce i sa sigurnošću ih nadograđivati i puniti. Ne biste trebali ništa mijenjati jer zbilja ste najbolji, a moja najveća želja - o povećanju broja stranica, nadam se, bit će ostvarena kad uvjeti budu bolji.

Luka iz sunčanog Zagreba

Hvala, hvala. Toliko lijepih riječi i podrške stiže na našu adresu da nam ne preostaje ništa drugo nego biti još boljim časopisom za svoje čitatelje i tek toliko da znate, uskoro planiramo povećati broj stranica. O.K.?!

Štovano uredništvo,

super ste, imam sve vaše brojeve. Posebno mi se svidio 12. broj i opis MORTAL KOMBATA 3. Nakon ovih pohvala imam jednu veliku primjedbu - u rubrikama kao što su Hackermanija, SOS, Bez panike i sl. gdje dajete rješenja i šifre za igre trebali biste davati rješenja i za druge konzole i platforme, a ne samo za PC i Amigu jer ja posjedujem SEGU i igru THEME PARK za koju sam vidio najmanje 3-4 rješenja, ali samo za PC.

Imam i nekoliko pitanja:

1. Da li Westwood najavljuje verziju igre Command & Conquer i za SONY PLAYSTATYON? Ako da, kada bi ona trebala izaći na tržište?

2. Hoće li hit igrice poput FULL THROTTLEA, C&C i drugih sa PC-a doći i na PSX?

Prema vijestima koje dobivamo od proizvođača, ove igre koje si nabrojao najvjerojatnije neće izaći na PSXu. Inače, mi u INFu redovito objavljujemo naslove koji su zanimljivi i koje ćeš moći igrati na toj, sve popularnijoj igraćoj konzoli a jedna od njih je apsolutni hit - Discworld 2.

Poštovano uredništvo,

imate najbolji časopis kad je riječ o informatičkim igrama. Specijalno je izvješće super, proširite ga ako možete. U hack testu i hard infu opisujte malo više nove Amigine proizvode jer sam i ja imao Amigu do prije nekoliko mjeseci i znam kako je svim ugroženim amigašima. Molio bih vas da objavite poster i Warhammera 40000 kad budete opisivali tu igru.

Pozdrav od Warhammera

Bok Hackeri!

Redovito čitam Hacker i mislim da je vrlo dobar, no imam nekih primjedaba i pohvala.

1. Sviđa mi se Info, ali zašto te igre odmah u sljedećem broju ne opišete.

2. Bilo bi dobro kad bi reklame izdvojili na jednom mjestu, na kraju lista i na poleđini postera.

3. Zar niste imali neki bolji poster nego što je onaj u 17. broju?

4. Sviđaju mi se rubrike Gost urednik, Legende i Flahback. Trebalo bi ih proširiti

5. U jednom prijšnjem broju netko je predložio da opišete kako se pravi igra (korak po korak). Mislim da je to odlična ideja.

Martin iz Varaždinskih Toplica

S obzirom na to da si postavio dosta pitanja na koja smo u prijašnjim brojevima dali odgovore, odgovaramo ti na one koje smo smatrali zanimljivijima.

1. Naravno da ne možemo sve igre koje opišemo u INFU opisati u sljedećem broju i to iz jednog jednostavnog razloga - nisu se do tada pojavile na tržištu. Ako malo pozornije pratiš tekst, mi u njemu napišemo kada će igra ugledati svjetlo dana na policama trgovina. Ubrzo nakon toga, što smatramo jedino logičnim i dozvoljenim, možeš očekivati i njihov opis u Hackeru.

2. Reklame, kao i u svakom drugom časopisu, sastavni su njegov dio i ne vidimo što ti kod njih smeta. Uostalom, reklame nam omogućavaju da časopis bude dobar i kvalitetan.

3. U 17. broju smo objavili poster kojeg je naručio oglašivač. Dakle, radi se o odlično napravljenom i zanimljivom reklamnom posteru poznate kuće MIRO koju zastupa poduzeće Wib u Hrvatskoj. Svi oni koji se razumiju u hardweare, dobro znaju o kakvoj se kvaliteti i proizvođaču radi.

4. Možda ih proširimo prilikom povećanja broja stranica.

5.Naravno, to je odlična ideja i mi ćemo je realizirati.

Štovano uredništvo,

pišem drugi put. Hacker mi se jako sviđa zbog duhovitih opisa igara.

No, evo nekih pitanja i primjedaba:

1. Što je HR CD?

2. Izbacite WB učionicu i Demo zone, a otvorite WIN'95 učionicu.

3. Povećajte broj stranica bar na 100.

4. U Hack-testu testirajte Pentium Pro i recite nam njegovu cijenu.

5. Kad opisujete neku igru, u igrometru napišite i cijenu.

Apache iz Zagreba

1. HR CD je CD kojeg čine sharweare igre. Ako ti još uvijek nije dovoljno jasno, valja reći kako su to nivoi popularnih igara za koje je proizvođač dao dozvolu da se mogu objaviti. Dakle, ako nemaš dovoljno novaca a želiš odigrati barem nekoliko nivoa različitih igara to ti je zaista odličan izbor. Proizvođač takvog CDa kod nas je poduzeće Rifin iz Zagreba (pogledaj reklame u nekom od prošlih brojeva).

2. Te rubrike nećemo izbaciti ali razmišljamo o još jednoj, isto tako dobroj i kvalitetnoj učionici. Sve u svemu, o novim rubrikama ćemo vas obavijestiti na vrijeme.

3. Uskoro i to.

4. Hack - test na žalost ima stranica koliko ima i mi uvijek moramo jako dobro razmisliti što staviti na tako skučen prostor za sve one koji su ljubitelji dobrog multimedijalnog hardwearea. Nastojimo vam kratkim i, nadamo se, zanimljivim tekstovima pružiti što više informacija i stoga imajte razumijevanja - sve će doći na red za opisivanje.

5. Ne možemo. Cijenu kreira prodavač igara a kako prodavača ima više, cijene se razlikuju pa vam ne preostaje ništa drugo nego da pogledate oglase.

OCJENJIVANJE!!!

U ovih par redaka ćemo vam objasniti novi način ocjenjivanja igara. Čitajte pozorno, kako ne biste rekli da u ovom broju nema nijedne dobre igre!

1-20 % Igra koja je uistinu užasno napravljena, nezanimljiva, tematski krajnje glupa. Nikako nam nije jasno zašto ovakva igra uopće postoji. Izbjegavati!!!

21-50 % Igre u kojima je vidljiv programerski trud, ali su prava sramota za ekipu koja ih je radila. Ovakve igre igrat će samo fanatici i oni kojima ništa drugo ne preostaje jer su već godinu dana zatvoreni u sobi.

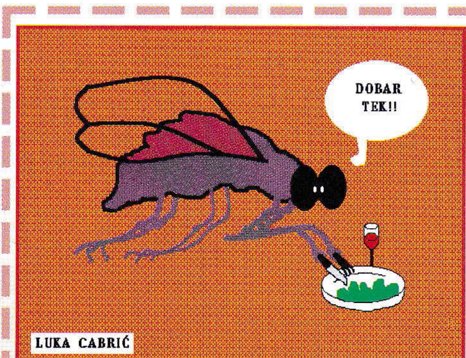
51-70 % Ugodna, prosječna igra za kojom ćete posegnuti kad vam ništa drugo nije na dohvat. Neće vas zapanjiti ni idejom, ni grafikom, ni zvukom. Igrivost joj je prosječna te ćete je vrlo brzo zaboraviti i nećete joj se više vraćati.

71-85 % Igra koju svakako vrijedi odigrati. Dobro je napravljena i prilično zanimljiva te će vas dugo zadržati pred računalom/konzolom. No kad je jednom prijeđete, nećete joj se ponovno vraćati.

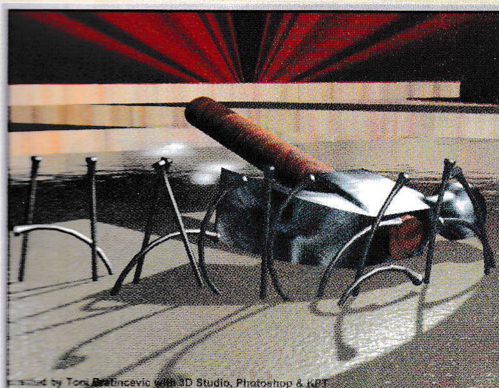
86-95 % (HACK igra) Igra koja će zasigurno biti HIT. Bilo da je nove ideje ili da je neki popularni nastavak, ova igra ima dobru grafiku i zvuk i nadasve veliku igrivost. Držat će vas sate i sate, nećete se moći odlijepiti od nje sve dok je ne završite. Pokatkad ćete joj se vraćati i zaigrati je opet.

96-100 % (HACK igra) Ovo je jedna od rijetkih igara koja ima fantastičnu igrivost i nadasve svježu ideju, grafički je i zvučno dobro napravljena te će zasigurno postati LEGENDOM. To je igra o kojoj će se puno pričati i igra koja će se i godinu poslije još uvijek igrati. Ovoj igri ćete se s radošću vraćati još nekoliko puta.

HACK Galerija

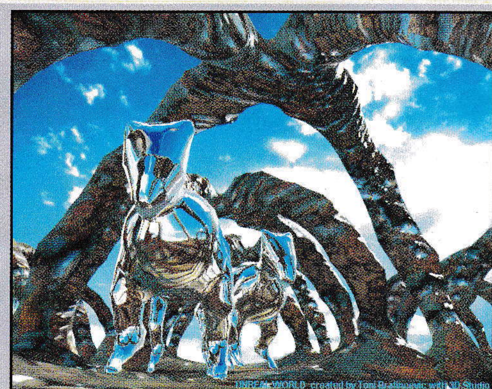


Autor: Luka gabrić
Starost: 12
Platforma: PC486-DX4/100, 4MB
Program: PaintBrush



Autor: Toni Bratinčević
Starost: 19

Prateći redovno Hack Galeriju, ponovno nam se javio Toni iz Kaštela i poslao nam svoje radove. Ovi, opet ponavljamo, odlični radovi napravljeni su u 3D Studiu v4.0, PhotoShopu v2.5, Fractal Design Painteru 3.0 i VistaPro 3.0. Uz ove odlične programe za specijalne efekte korišten je KPTools v2.0.





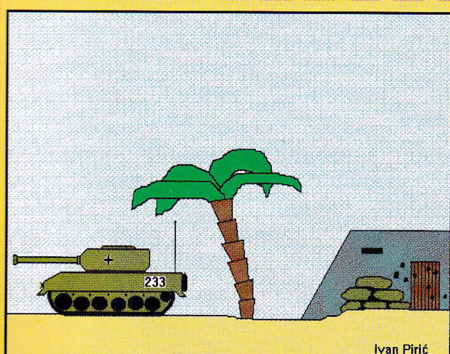
Autor: Hrvoje Licitar
Starost: 14
Platforma: PC P5/90, 16MB
Program: PaintShop Pro 3.11



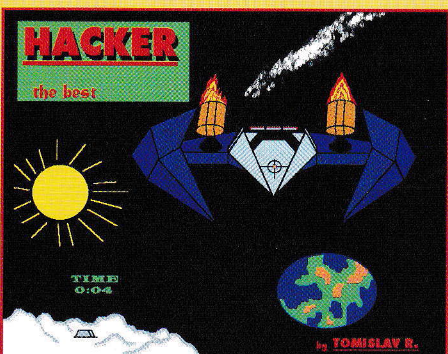
Autor: Tomislav Lovreković
Starost: 17
Platforma: PC586-DX5/133MHz
Program: Photo Paint 5.0



Autor: Petar Mudnić-Cerineo
Starost: 14
Platforma: PC486-DX4/100, 8MB
Program: PaintBrush



Autor: Ivan Pirić
Starost: 13
Platforma: PC 486DX4/100, 4MB
Program: Paintbrush



Autor: Tomislav Ritoper
Starost: 13
Platforma: PC486DX2/66, 8MB
Program: Paintbrush



Autor: Mario Škorić
Starost: 17
Platforma: PC P5/100, 16MB
Program: Autodesk 4.0
Photoshop 3.0

Info

Outlaws

PC CD

LucasArtsova akcijska avantura koja koristi 3D rutine iz Dark Forcesa i INSANE tehnologiju iz Rebel Assaulta II, mora da je neka divlja svemirska pucačina. E prevarili biste se jer vam ova igra, koja bi se trebala pojaviti negdje na zimu, daje ugođaj pravih špageti Westerna. Vi se nalazite u čizmama bivšeg šerifa Jamesa Andersona u potrazi za okorjelim desperadosima. Igra se odvija iz igračeve perspektive, a grafika je kao što vidite iz slika ručno crtana sa puno sitnih detalja. Biti će to jedna od prvih igara LucasArtsa koja će omogućavati igru za više igrača. Naime multiplayer mod će omogućavati igru u mreži i to do 16 igrača. Zato ako namjeravati odabrati jednog od revolveraša kao što su "Bloody" Mary Nash, "Gentleman" Bob Graham, "Slim" Sam Fulton ili možda Matt "Dr. Death" Jackson, pričekajte do zime, a dotle vježbajte pucanje.







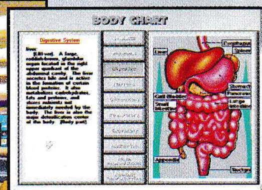


Lucas Arts

Emergency Room

PC CD





Ovo je simulacija i to ne simulacija nekog aviona već života i rada u jednoj od hitnih službi. Vi ste mladi, nadobudni student medicine koji svoj radni staž započinje na najtežem mjestu - hitnoj službi. Rad u noćnoj smjeni, noći pretrpane hitnim intervencijama u kojima je svaka sekunda važna i vaš pretpostavljeni koji je tu samo da vam prigovara. Sve ćete to okusiti u ovoj simulaciji. U igri će biti mnogo (točnije 400) raznih slučajeva kojima će te steći znanje, iskustvo i snalažljivost. Bit će tu od bezazlenih uboda pčela do srčanih udara. Emergency Room je sigurno prava igra za sve sadašnje i buduće studente medicine, ali i za one koji žele naučiti nešto više, a uz to se i dobro zabaviti.



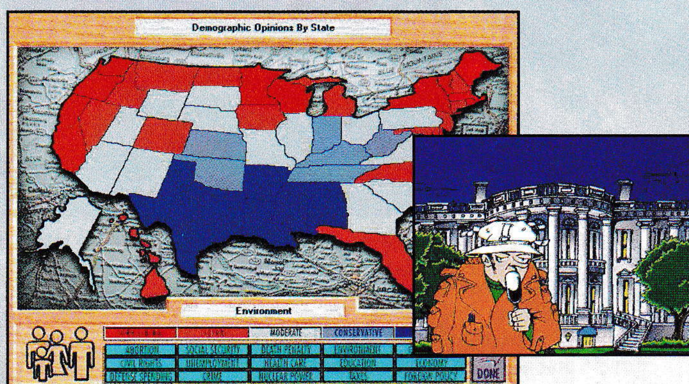
Legacy Software

Election Game '96

PC CD

Ove godine u Americi su izbori pa je tako ljudima iz Mindscapea pala na um ideja za igru. Cilj vam je naravno da pobijedite na predsjedničkim izborima, ali vi niste u ulozi potencijalnog predsjednika nego menadžera zaduženog za promidžbu. Možete birati između republikanaca, demokrata ili biti nezavisni. Zatim trebate odlučiti kojeg kandidata ćete zastupati. Na izbor imate prave političare, a možete kreirati svog kandidata. Mnogo će vam pomoći i razni savjetnici (e, danas ih svatko ima) koji će vam na početku dana davati svoje upute. Da bi došli do što više glasova, morat ćete dogovarati mnoge sastanke, mnogo putovati, održavati press konferencije, dobrotvorne priredbe pa čak izazvati svoje protukandidate na raspravu na nacionalnoj televiziji. Ovo nije igra koja će vas previše zabaviti, ali ako ste jedan od onih koji cijelo vrijeme prati prijenose saborskih sjednica, onda je i ovo možda za vas.

Mindscape



Greg Norman Ultimate Golf

PC CD

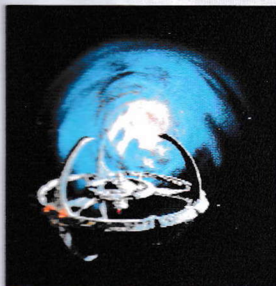
Ako ste spremni za šetnju po travnatim terenima, onda je ovo simulacija koja će vam to pružiti. Do sada su simulacije golfa imale dobru grafiku ili su imale dobru igrivost. Ovaj golf nudi oboje pa i više od toga. Grafika u igri je izvrsna sa mnoštvom detalja, drveće će izgledati kao drveće, a ne kao skupina zelenih poligona. Da bi mogli uživati u grafici sa svim detaljima, sjenama i ostalim bit će vam potreban i dosta dobar stroj (min. 486-100, 16 Mb) kako ne bi čekali par minuta da se sve to iscrta na ekranu. Opcija u igri ima puno i to od biranja spola igrača, stila vaše igre, štapova, vremena na terenu pa do sitnica za koje ako niste pravi ljubitelj golfa nećete ni znati čemu služe. Igrati možete sami, s Gregom, ili s grupom igrača po vašem odabiru. Dakle, ako imate jače računalo na svome stolu, volite igrati golf ili želite tek vidjeti što ljudi vide u tom udaranju loptice, onda znate što vam je činiti.

Grolier



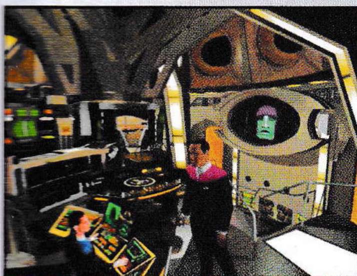
Deep Space Nine: Hardbringer

PC CD



Moćni gigant u filmskoj i televizijskoj industriji Viacom prodire i na tržište kompjutorskih igara. Tome je dokaz i njihova nova igra koja se temelji na poznatoj SF seriji Deep Space 9 još jednom u nizu Star Trek izdanaka. Za one koje nisu gledali seriju, evo priče. Pokraj planeta Bajor, gdje se nalazi i vaš brod, nalazi se rupa koja omogućuje putovanje u Gamma kvadrant udaljen tisuće svjetlosnih godina. A u tom kvadrantu postoje velike mogućnosti za trgovinu, za stjecanje novih prijatelja ali i novih neprijatelja. Pet od devet glavnih likova u seriji posudili su i glasove za igru, tako da ćete dobiti dojam da gledate seriju. Dok budete istraživali svemirsku stanicu i ostale zatvorene prostore, igrat ćete tipičnu avanturu tipa Myst, dok je drugi dio svemirske borbe sličan onima u Rebel Assaultu. Grafika u igri je 3D renderirana uključujući i likove. Za sve prave Trekkere ovo je još jedna stvar koju bi zasigurno trebali imati u svojoj kolekciji, a i oni koji to nisu mogli bi se dobro zabaviti.

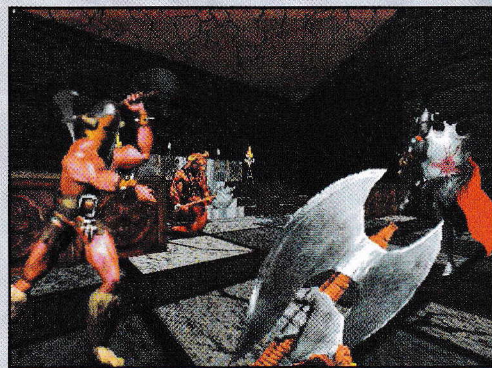
Viacom New Media





Witcheaven 2

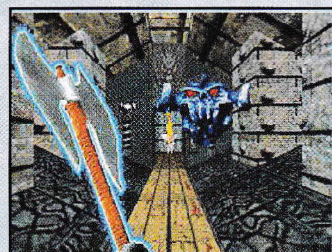
PC CD



Evo nam još jednog nastavka. Nudi li nam nešto novo? Baš i ne. Grafika je puno bolja nego u prethodnika (mogli bismo reći, oštrija), zvuk je OK kao i animacije likova. Nešto novih oružja i čarolija su tu da nam pomognu u tamanjenju neprijatelja, možemo hodati preko lave i letjeti. Sve u svemu, ništa senzacionalnoga. Ono po čmu se Witchaven II razlikuje od ostalih akcijskih igara Doom tipa je inercija. Kad se poželite zaustaviti, ona će vas natjerati da načinite još nekoliko koraka prije nego potpuno stanete. Trebat će vam da se naviknete na utjecaj inercije, ali programeri su čini se voljeli fiziku. Dakle Witchaven II ne nudi nam ništa novo, ali onima kojima nikad dosta ovakvih igara, pružit će sigurno par tjedana lutanja po mračnim prostorijama i mogućnost da ispucaju sve svoje frustracije.

Capstone





Crimewave

Saturn





U ovoj zgodnoj igrici vozite jedan od osam ponuđenih vozila želeći uloviti još jednog zločinca. Naravno, ne radite to zbog dobre volje, već zbog love jer ipak ste vi lovac na ucjene. Dakle, cilj vam je sa svojim dobro oboružanim vozilom uhvatiti što više negativaca i to vozeći po ulicama apokaliptičnog grada. Iz 3d izometrijskog pogleda vozeći svoj renderirani automobil probijat ćete se kroz osam ratnih zona kao što su tvornički krug, plaža, sam grad i druge. Događa se da naletite i na zakrčenje u prometu, zato pazite kuda idete. Da bi se mogli probiti,pobiti i zaraditi za kruh svoj svagdašnji, pomoći će vam i razne strojnice, rakete, bombe i ostale alatke. Vrlo jednostavna, ali i vrlo privlačna igra zasad se pojavila samo na konzoli Sega Saturn. Nadamo se ne zadugo.

Domark





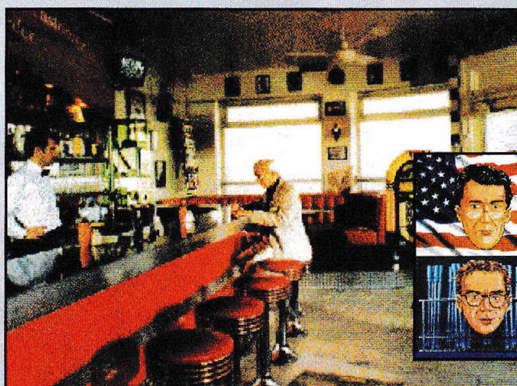
Hard Evidence: The Marilyn Monroe Files

PC CD



Tko je ubio Marilyn Monroe? Na to pitanje trebate odgovoriti u ovoj detektivskoj igri u kojoj ćete prikupljajući činjenice i razgovorom sa svjedocima saznati mnoge zanimljive stvari. Sama igra sadrži mnoštvo povijesnih činjenica, novinskih članaka i video snimaka koji će vam pomoći da se što bolje uživite u njuškanje za ubojicom. Na samom početku odabirete lik kojeg ćete vi voditi. Da li će to biti istražitelj, znatiželjni novinar, državni tužilac ili detektiv L.A. policije nije svejedno, jer će se ovisno o odabranom liku i situacije oko vas drukčije odvijati. Ako budete detektiv, neka će vrata za vas uvijek ostati zatvorena. Zato treba surađujući s drugim likovima skupljati dokaze. U potrazi za njima morat ćete skoknuti i u druge gradove kao što su New York, Chicago i Las Vegas i tamo preko video scena popričati sa svjedocima. Kad mislite da ste skupili sve potrebne dokaze, uputite se svome pretpostavljenom nadajući se da ćete rasvjetliti poznato ubojstvo.

Novell





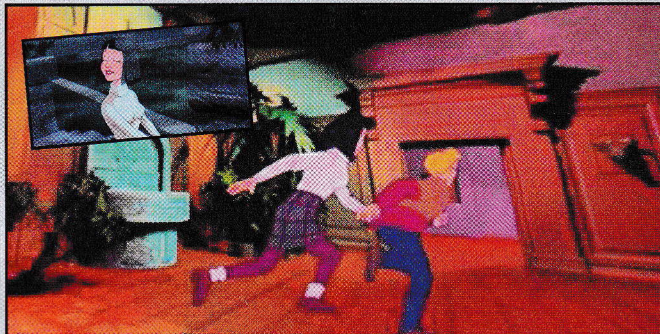
Clandestiny

PC CD Mac



Andrew MacPhiles sa svojom djevojkom Paulom odlazi u dvorac MacPhiles gdje su nekad davno živjeli njegovi preci. Taj njihov posjet škotskom kraju izrast će u pravu horror avanturu jer sobe starog škotskog dvorca kriju mnoge tajne. Ovo je još jedna igra zastrašujuće atmosfere od Trilobytea nakon njihovih 7th Guest i 11th Hour. I u Clandestinyju će biti puno zagonetki koje će igrač morati riješiti želi li dalje. Sve će one biti ukomponirane u zastrašujuću priču duhovitih situacija. Grafika i zvuk će također pratiti ugođaj napuštenog dvorca kao i razni kutevi iz kojih ćemo gledati na naše junake. Grafika je renderirana dok su likovi crtani, što je vrlo dobra kombinacija koja obećava užitak za naše oči. Ali za to uživanje bit će potreban bar Pentium na 60 MHz ili PowerPC 6100.

Trilobyte



Zombieville

PC CD Playstation





Kao novinar Washington Daily Newsa saznajete da su se u jednom gradiću počele događati čudne stvari. Kad dođete tamo, saznajete da se u gradiću nalazi vojna baza u kojoj su se navodno izvodili neki pokusi u vezi atomskog oružja. Pošto ste u duši pravi novinar, odlučili ste to malo ispitati. To je početak nove Psygnosisove point and click avanture u kojoj ćete se većinu svog vremena družiti sa zombijima. Renderirana grafika, crni humor, zagonetke i jeziva glazba natjerat će vas da ovu igru ne poželite igrati po noći.

Psygnosis



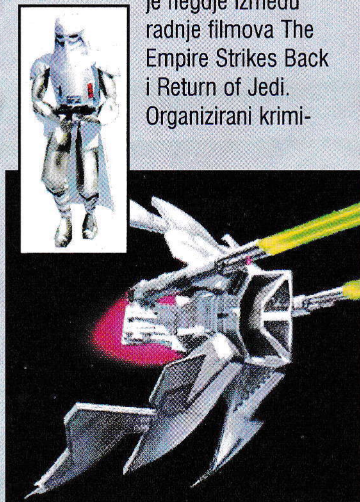
Shadows of the Empire

N64



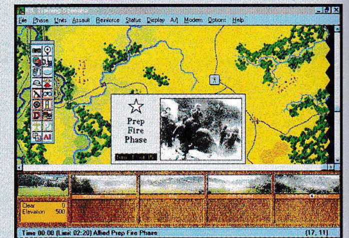
Prvo moramo napomenuti da je ovu igru LucasArts razvio samo za novu konzolu Nintendo 64. Radnja Shadows of the Empire postavljena je negdje između radnje filmova The Empire Strikes Back i Return of Jedi. Organizirani kriminalci pod imenom Black Sun ojačali su pa prijete čak i Imperiji. Njihov vođa Xizor šalje svoje lovce na glave i ostale plaćenike na Luke Skywalkera pa i na samog Darth Vadera. Princeza Leia vas je bez problema nagovorila da pomognete Hanu i Lukeu. Da biste im pomogli u borbi protiv Black Suna, morat ćete se boriti u zraku sa svojim brodom Outriderom, na tlu u stilu Dark Forcesa, a imat ćete priliku da se provozate i u speeder bikeovima. Dvanaest izvrsnih nivoa kroz koje se isprepliću razni stilovi igara sigurno vam neće dati nimalo vremena da predahnete.

Lucas Arts



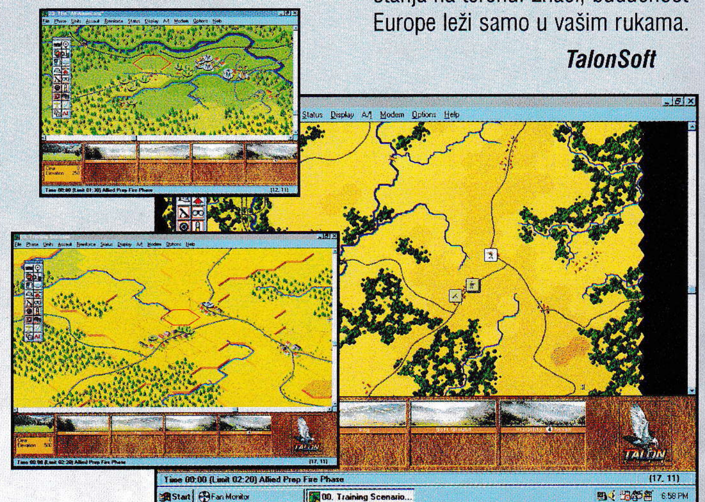
Battleground: Ardenas

PC CD



Još jedna od mnogih strategija koje su se pojavile u posljednje vrijeme smješta nas u okolicu Bastogne gdje se zbio posljednji pokušaj Nijemaca da potpuno poraze savezničke trupe. Tu je opet svima nam već poznata šesterokutna mreža, razni simboli koji predstavljaju jedinice pješadije, artiljerije i ostalog, editor scenarija te puno dugotrajnog razmišljanja prije pritiska na tipku end of turn. Za one koji se prvi put upuštaju u strateško provedene dane i noći, postoji program koji će vam sve to lijepo objasniti. Ono što je novo je multimedijska nadgradnja igre. Prije svake misije vidjet ćete video sekvencu, a i tijekom nje pojavljivat će se kratki filmovi (npr. kad pješadijska jedinica zapuca iz mitraljeza vidjet ćete takav isječak). Tijekom igre možete se prebacivati iz 2d prikaza u 3d prikaz, u kojem ćete dobiti perspektivu samog stanja na terenu. Znači, budućnost Europe leži samo u vašim rukama.

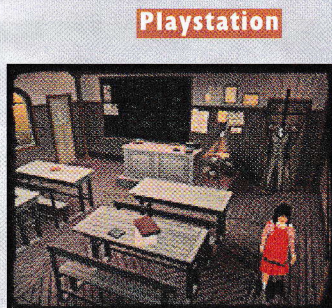
TalonSoft



The City of Lost Children

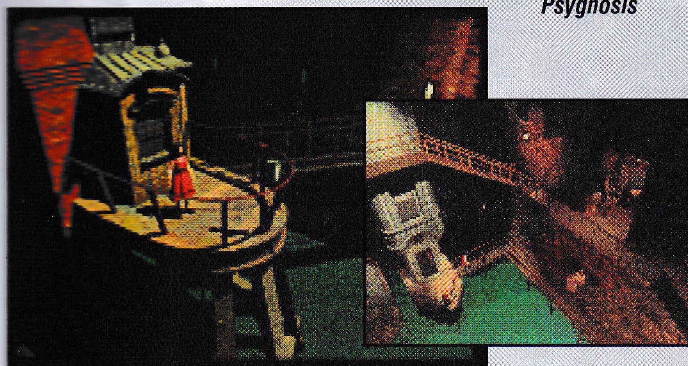
PC CD Playstation

Dva Psygnosiseva avantura najavljena je za kraj ove godine. U njoj bi trebali preuzeti ulogu desetogodišnje Miette koja je siroče. The City of Lost Children krasi više od stotinu renderiranih pozadina na kojima se pojavljuje oko dvadesetak raznih 3D likova. Svi likovi u igri animirani su tzv. motion-capture tehnikom, što znači da su animirani prema kretnjama pravih ljudi što omogućuje kompleksne animacije likova. U igri su korišteni i specijalni efekti sa svetlošću, a u upotrebi su sjene objekata koje se mijenjaju tijekom



igre u realnom vremenu. Radnja igre temeljena je na istoimenom francuskom filmu i ako je suditi po slikama do kojih smo došli, jedva ćemo dočekati kraj godine.

Psygnosis



Picture Perfect Golf

PC CD



Ono što će vas zasigurno privući ovoj simulaciji golfa je njezina grafika. Renderirani prikazi staza, virtual reality tehnika i fotografije staza na kojima igrate (Harbour Town i Coeur d'Alene) prikovat će vas za ekran, a nakon nekog vremena možda pomislite da se nalazite na pravoj travi. Tome će doprinijeti i pogled iz igračeve perspektive te zvukovi (cvrkutanje ptičica, komentari vaših suigrača, uzdasi i pljesak publike). Ali to je sve što nam Picture Perfect Golf nudi. Igranje je i dalje, kao i u dosadašnjim simulacijama golfa, preko tzv. swing metera, a postoje i mnoge opcije kojima možete olakšati zamahivanje palicama (varijabilna snaga udarca, mulligani i ostalo).

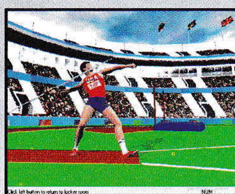
Empire/Lyriq



Decathlon

PC CD Playstation

Taman pred ljetne olimpijske igre u Atlanti, pojavio se ovaj Decathlon sa deset disciplina (trčanja, bacanja koplja, kugle, skok u dalj i vis). U svemu tome pomoći će vam savjeti vašeg trenera Bruce Jennera, čovjeka koji je u Montrealu 1976. osvojio zlatnu medalju i srušio svjetski rekord. Na početku kreirate svog atletičara određujući njegovu snagu, brzinu, izdržljivost i ostale mogućnosti. Zanimljivo je da možete snimiti podatke za svog atletičara i dati ih prijateljima da se natječu protiv njega dok vas nema. Prije samog natjecanja, koje traje dva dana,



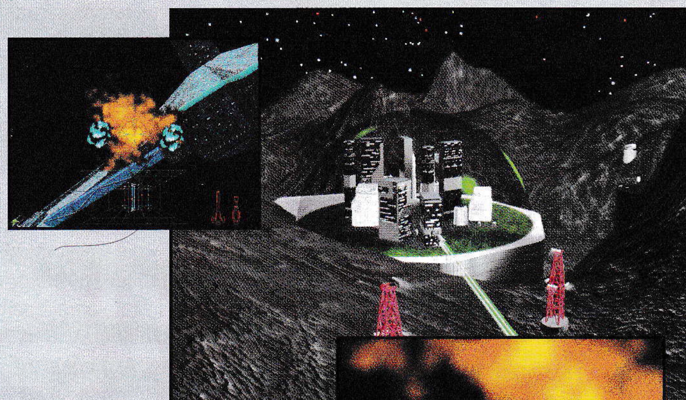
možete discipline koje vam baš ne leže vježbati. U igri postoje tri težine igranja, od Rookie - u kojoj ćete samo pritiskati lijevu tipku miša u pravom trenutku pa do Experienced - gdje ćete se morati dobro oznojiti da bi došli do svoje medalje.

Interactive Magic

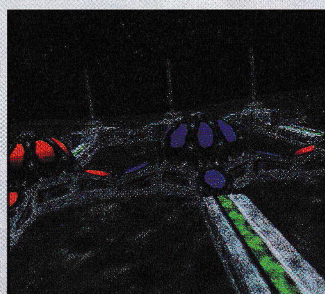


Terracide

PC CD Mac

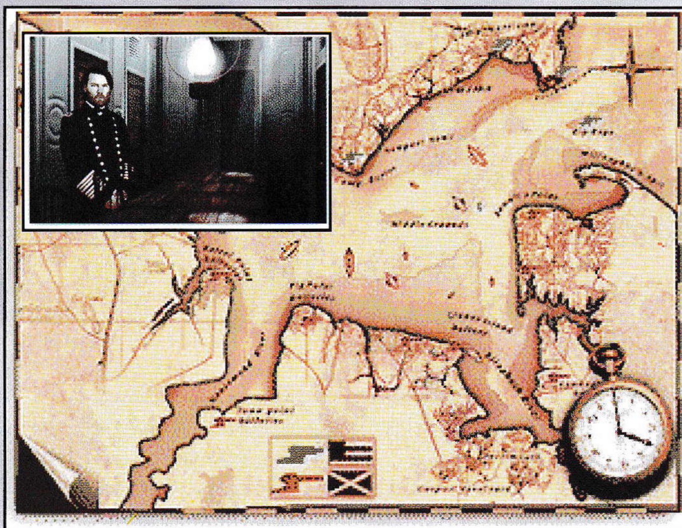


Priča je već više puta viđena. Stanovnici susjednog Sunčevog sustava koristili su robote za međusobne ratove. Oni su bili programirani za borbu i mogli su izrađivati druge robote. Ali kako ne ide sve uvijek po planu, roboti su se "opametili" i odlučili uzeti situaciju u svoje ruke. Vi kao pripadnik Earth Defense Forcesa ste tu da ih naučite tko je tu glavni. Bit će tu borbi u zraku, ali i na neprijateljskim brodovima. Igra navodno ima izvrsno razvijenu umjetnu inteligenciju, izvrsno sjenčane i detaljne letjelice te okolinu. Domark u Terracidu prvi put predstavlja svoj novi game engine koji omogućuje 16-bitnu 3D grafiku (čitaj: više od 65000 boja). Nadamo se samo da će to naša računala moći prožvakati a da se pritom ne zaguše.



Domark

Battle of the Ironclads PC CD Mac



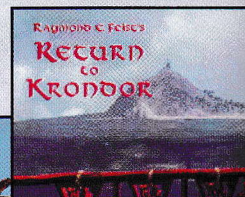
U američkom građanskom ratu je uz mnoge bitke bila i bitka oklopnjača, ogromnih brodova velike vatrene moći, bar za ono doba. U ovoj ratnoj strategiji moći ćete upravljati jednom od njih, Monitorom ili Virginiom. Oje one imaju neke svoje karakteristike: Virgina je veća i ima više topova; a Monitor ima plići gaz i okretnija je. Grolier je imao težak posao jer ne postoje fotografije ovih brodova, pa je malo improvizirao. Umjetna inteligencija računala je vrlo dobra te vam neće biti lako manevrirati svojom oklopnjačom, a kamoli još i potopiti protivnički brod. Želim vam stoga mirno more i dobar ulov.

Grolier Interactive

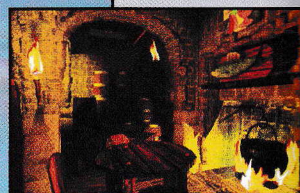
Return to Kondor PC CD Mac

Dok ovo čitate u prodaji bi već trebao biti nastavak uspješne FRP igre Betrayal at Krondor. Naravno ovaj put je to zapakirano u već neizbježni 3D renderirani okoliš. 7th Level je uvidio da je dosad u FRP igrama akcija bila uglavnom dosta spora, a grafika, najblaže rečeno, dosadna. Zato je 7th Level napravio ovu igru na tehnologiji kojom je rađen Top Gun, što bi trebalo dovesti do vrlo kompleksnih prostora i veće interaktivnosti igrača. U borbi protiv raznih čudovišta, patuljaka i čarobnjaka pomoći će nam 3D borbe s promjenivim kutevima kamere. Za one koji se lako izgube, tu je i automatsko crtanje mape. Kroz svih devet poglavlja koliko traje igra biće mnogo filmskih sekvenci koje isto pridonose ugođaji. Dakle, proći će dugo, toplo ljeto dok vi vratite važan religijski predmet 'Tear of God' Ishapiansima, prije nego ga se ostale crkve dočepaju.

7th Level





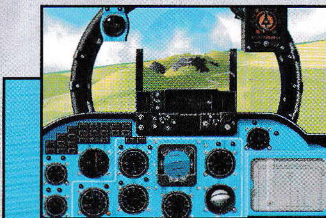


Hind PC CD

Nakon Apache, poznate simulacije helikoptera koju je razvio Digital Integration, evo nam i nove pod nazivom Hind. Dakle, ovaj put letimo ruskim helikopterima protiv kojih smo se prije borili. Izrađen na temeljima predhodnika Apache-a, Hind nudi i nekoliko novosti. Tu je nova tzv low-altitude terrain tehnologija iscrtavanja terena koja se brine za brzu i izvrsnu grafiku u igri. Tijekom igre možete kontrolirati i svoje wingmane. Misije se odvijaju u Koreji, Kazakstahnu i Afganistanu. Hindom možete upravljati u trening modu, pojedinim misijama ili u cijelim kampanjama. Tu je i borba protiv (ne) prijatelja modemom. Ako imate pristup nekoj mreži, možete se podijeliti i na dvije skupine od po osam igrača. Jednom riječju: ludnica !!!

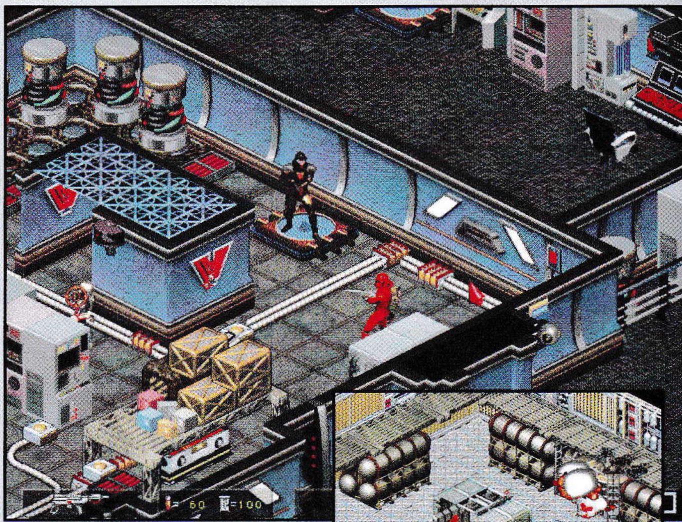
Digital Integration







Crusader: No Regret PC CD



Do sada je po našim ekranima križar (crusader) žario i palio bez grižnje savjesti, a od sada će to činiti bez žaljenja. U ovoj akcijskoj igri kretat ćete se kroz nevjerojatno detaljne prostorije ubijajući na razne načine neprijatelje. Da bi pobijedili konzorcij u deset sve težih i težih borbenih misija morat ćete se susresti s mnogim likovima kao što su civili, vojnici i razni roboti. Osim neprijatelja morat ćete riiješavati razne zagonetke i izbjegavati uvijek iznenađujuće zamke. Naravno, Origin je imao srca pa je našeg križara opremio različitim oružjima koja će mu pomoću u njegovom pohodu. Svoje neprijatelje ćete moći uništavati na razne načine i gledati kako se oni raspadaju, razmrskavaju, tope, smrzavaju i na druge načine mijenjaju svoj prvotni oblik i agregatna stanja. Za one koji mogu hladnokrvno igrati ovakve igre, Crusader: No Regret je prava stvar.

Origin



U zadnje vrijeme tržište je siromašno dobrim tučnjavama, no Apogee nam najavljuje da bi uskoro jedna mogla stići.

Xenophage

Miloš Vlaisavljević

Zbog međusobne agresivnosti, vijeće je predložilo da se predstavnici vrsta međusobno bore za pravo razmnožavanja, goloruki. Ako se budete dobro borili, borit ćete se sa šampionom. Loše završena borba automatski će iskorijeniti vašu vrstu.

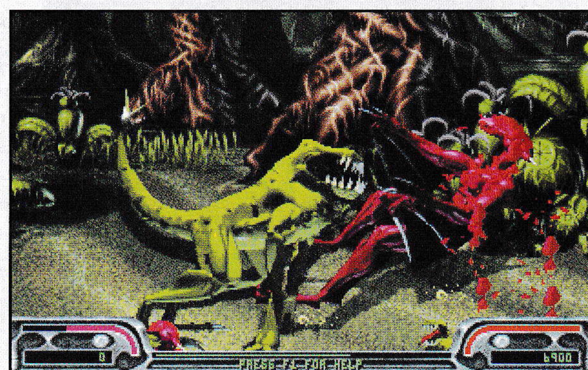
Pitanje je možete li se suprostaviti velikom šampionu. Vanzemaljski krvavi sport, kako Apogee naziva ovu igricu, svakako će nas dići na noge jer je to brutalna igra "do smrti". Naravno, ona se ne može mjeriti sa MK3, ali ima neke svoje posebnosti. Prije svega jedinstven pogled. Što ste bliže protivniku plan je sve krupniji te se možete usredočiti na krv i nasilne poteze. Imate 10 likova - dva predstavljaju ljude, a ostali mutante životinja. Tako ćemo imati priliku igrati protiv šišmiša s ljudskim osobinama, ali ne zaboravite da je on krvopija. Bogomoljka je isto zanimljiv lik - kad uspješno završi borbu, zahvalit će se na poseban način.

Likovi su 3D renderirani i prilično veliki pa ih možete dobro vidjeti. Svaki lik ima svoje osobitosti, napad i posebne poteze pa i combo napad i završnicu.

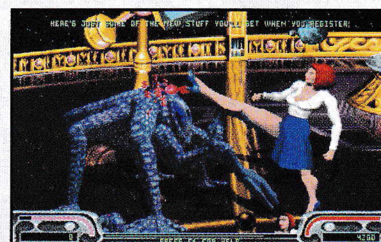
Od poteza možemo izdvojiti jake i slabe udarce (kick&punch), ali to vrijedi samo ako ste namjestili igru na četiri tipke. Možete je namjestiti i na dvije, ali tada imate samo kick i punch dok jačinu određujete dužinom držanja te tipke. Postoji i trening mode, gdje vi "šorate" lutku, ali i ona zna uzvratiti udarac. Na trening modu možete isprobati poteze i barem nekoga pretući. Ovo je CD koji obiluje "poslasticama" pa tako možete nekom naprašiti tur, kidati meso i lomiti kosti, a sve je to popraćeno odgovarajućim zvučnim efektima i glazbom.

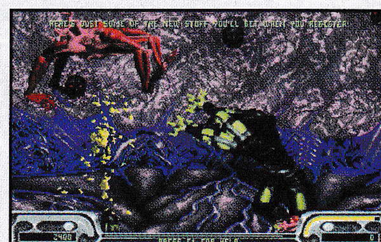
Proizvođači tvrde da ova igra ozbiljno konkurira MK3, ja mislim da je ona daleko od vrha, ali nećete pogriješiti ako je nabavite. Da bi igra glatko tekla, treba pentium. Bit ćete vrlo zadovoljni animacijama. Sve u svemu Apogee je napravio dobar potez.

"Kick some butts"







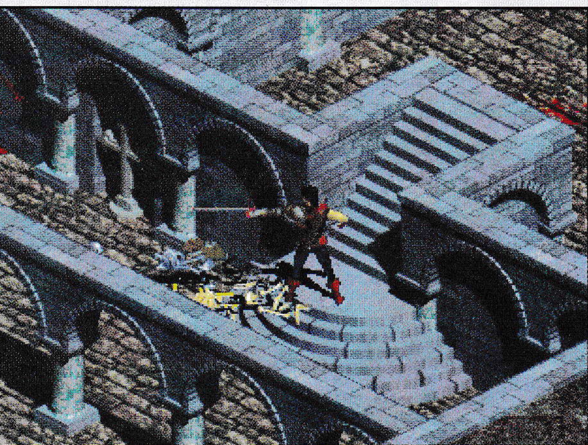


Ovih nekoliko slika najavljuju nam što možemo očekivati u konačnoj verziji igre. Mora se priznati da su slike stvarno odlične, samo da i igrivot bude na visini!





Izvježbajte malo svoje udarce na ovoj lutki. Oprez, ona i nije baš bespomoćna!



Diablo

Domagoj Korak

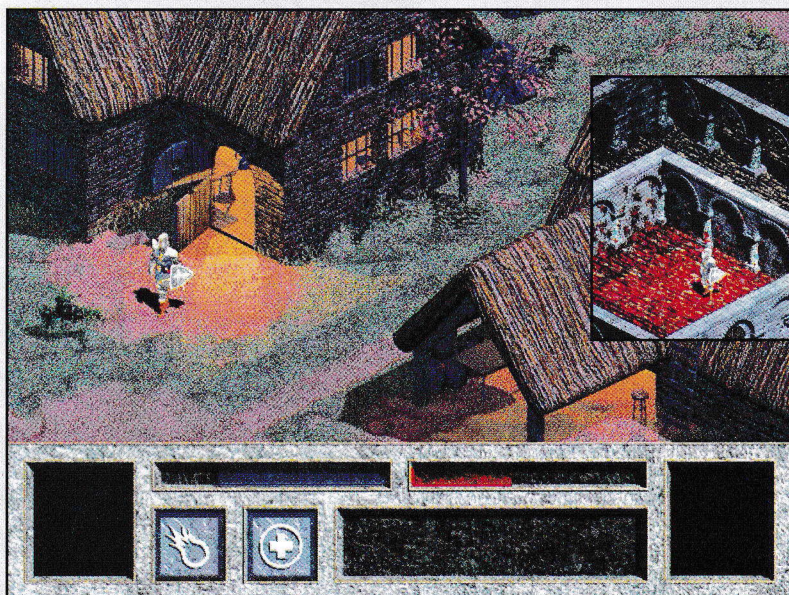
Zadnjih godinu dana, pa i više, FRP igre kao da su zamrle. Proizvođači su se usredotočili na izradu raznih Doom klonova, renderiranih avantura i real-time strategija. Ali tome je došao kraj, jer sada je tu Blizzardov DIABLO.

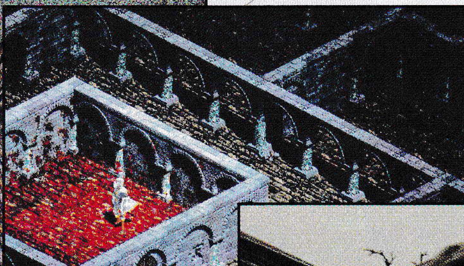


Vaše je rodno selo opustošeno. Od rijetkih preživjelih i uplašenih stanovnika saznajete da je vaša porodica pobijena i da je za to krivo Zlo koje se krije u dvorcu na rubu sela. Stiščući mač u ruci, željni osvete, krećete prema dvorcu i njegovim podzemnim labirintima. Diablo će konačno morati platiti za svoja nedjela. Priča Diabla nije ništa novo u svijetu FRP igara. Opet su tu čarobnjaci, ratnici, razna čudovišta i ostali likovi iz prijašnjih FRP-ova, ali ima i nekih novina. Diablo je namijenjen za igru pod Windowsima 95 pa oni koji su dosad odgađali instaliranje Bill Gatesovog čeda sada imaju razlog da to što prije učine. Nema više tradicionalnog pogleda iz igračeve perspektive, već sada gledamo na svoj lik izometrijski. Što je dobro, jer će se sada lijepo vidjeti promjene kad pokupite nove magije, oružje ili štit, a imat ćete i bolji pregled zbivanja oko vas. Osim što ćete se kretati podzemnim tamnicama dvorca, moći ćete izaći gore, na površinu, i u selu kupiti ili prodati oružje, saznati neke informacije i poboljšati svoje vještine. Grafika u Diablu je nešto dosad neviđeno i zasigurno će baš ona prva privući igrače pa čak i one koji nisu dosad igrali FRP igre. A kad jednom zaigraju, evo nam novih ovisnika.



Sve se odvija u realnom vremenu (da, čak i borbe) u 3D renderiranom okolišu koji je, kao što se vidi na slikama, napravljen vrlo detaljno. Da biste se snašli u brojnim hodnicima i podzemnim prostorijama, Blizzard je napravio autokartu koja vam označuje gdje ste sve bili. Da vam dolje ne bude dosadno, društvo će vam praviti stotinjak različitih čudovišta iznimno dobro i maštovito izdizajniranih. Svim tim zločestoćama suprostavit ćete se vi i to kao čarobnjak, strijelac ili vitez. Svaki od njih ima svoje prednosti i slabosti, ali to ne znači da, kao što je to kod ostalih FRP igara, vitez neće moći koristiti magiju ili čarobnjak mač. Čarobnjak će moći mahati okolo pokupljenim mačem, samo u tome neće biti tako vješt kao vitez. Ako se osjećate osamljeni dolje u mračnim prostorijama, zašto se ne biste udružili sa svojim prijateljima. Naime, u multiplayer modu može igrati do osam igrača zajedno istu misiju jer su Blizzardovci mislili da više prijatelja može lakše prijeći neke teže dijelove, a i zanimljivije je. Samo pazite da vam neki od vaših suigrača, kad mu više ne budete trebali, ne zabije nož u leđa. Za kraj sam sačuvao najbolju osobinu Diabla. Svaki put kad odaberete "novu igru" program će iznova kreirati tamnice. Generator iznova slaže sobe, hodnike, zamke i u njih svaki put drugačije postavlja čudovišta i predmete. Dakle, kad možda i uspijete završiti ovu odličnu igru, kliknite na opciju new game i onda igrajte ponovno, i opet ponovno i ponovno i ...











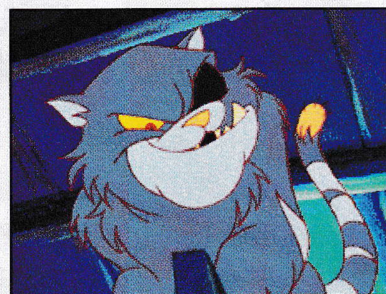
Discworld 2

Dario Rakovac

Što se događa kad neki javni službenik nestane? Malo toga. Ali što se događa kad je taj javni službenik SMRT? Puno toga...



Ovako dobro prerušeni definitivno prolazite pored svakog čuvara dioptrije +/-5. Istina, konji će vas malo čudno gledati, ali...

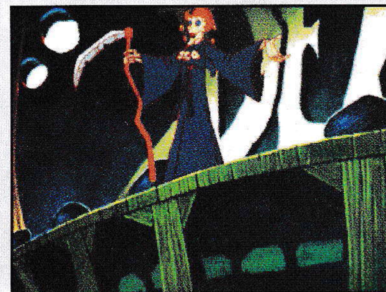


Mic, mic, mic, slatka mala maca. Paziii, aaaah, moja ruka, pomoć, neeeeeee... ... (mljac, mljac).

Eh, da. Ove će se zime siroti Rincewind ponovno pitati, zašto opet ja? Psygnosis je u završnoj fazi stvaranja novog kompjutorskog izdanja jedne od brojnih Discworld priča... Svi već znate priču o Discworldu, svijetu koji nastavlja krstariti galaksijom nošen na leđima četiriju slonova, a njih opet nosi stara dobra svjetska kornjača A'Tuin. O tvorcu ove priče, legendarnom Terryju Pratchettu, stvarno ne treba govoriti, ali recimo nešto o ovoj igri. Riješivši Ankh Morpork opakog zmaja, Rincewind, neuspješni čarobnjak, odlučio se posvetiti onome o čemu svaki čarobnjački pripravnik sanja - pjesmi, ženama i piću... ili barem onom posljednjem... No, neki ljudi jednostavno nemaju sreću jer nespretni Rincewind dobio je neobični zadatak... Smrt, nemilosrdni discworldski žetelac, je nestala i pogodite tko treba preuzeti njen zahtjevan posao... Naravno!

Neki novi disc...

Može li nastavak biti bolji od originala? Možda je u ovoj igri to slučaj jer sve su stare stvari (izrazito ugodno sučelje, izvođenje preko cijelog ekrana i fenomenalna grafika) ostale na istoj razini, ali ima tu i poboljšanja. Rincewindu će glas ponovno posuditi uvijek legendarni pythonovac Eric Idle! Pored toga, priča se o 20 000 rukom crtanih slika



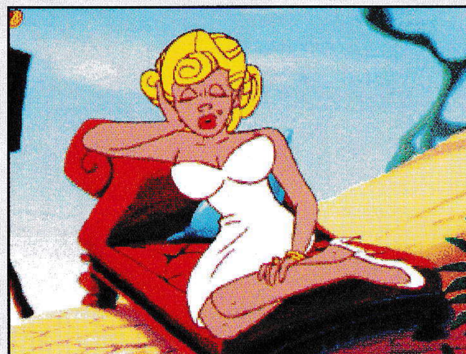
koje je radilo 50 animatora, o novim kinematskim efektima, novoj Toonz tehnologiji, a može li se uopće i sumnjati u originalnu i posebnim Pratchettovskim humorom nabijenu priču? Možete li, na primjer, zamisliti smrt kao rock zvijezdu...?

Zasad se još ne zna na koliko će discova novi Discworld biti (heh), ali bit će ih... ali se zna da bi do zime igra trebala biti u prodaji, i to istodobno za PC i Sonyev Playstation...

Ako ste nestrpljivi, izašao je najnoviji nastavak Discworld serije, Feet of Clay, pa krenite u potragu, a ako ga u ovim krajevima uspijete pronaći do zime javite mi!



Kad čovjek radi neki posao, radi ga određeni broj godina, i ide u mirovinu. Kad g. Smrt radi svoj posao, nije čuda ako nakon par tisuća godina prolupa.



Orion Burger



Dario Rakovac

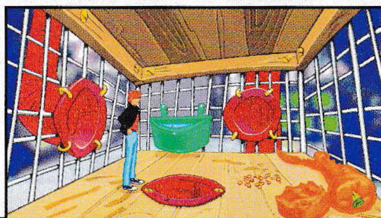
Sanctuary Woods, kuća koja je napravila hitove poput Burried in Time i Riddle of Master Lu, ne miruje... Dečki i dalje nastavljaju s prilično originalnim idejama. O čemu se radi u njihovoj najnovijoj avanturici? Ako vas je strah kravljeg ludila, ideja će vam se dopasti...

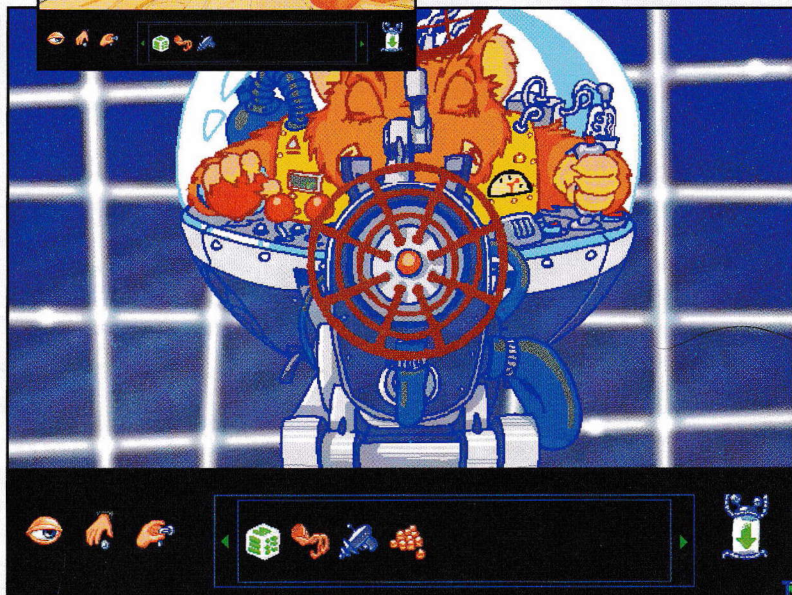


Kibernetički dodaci od nehrđajućeg čelika u vašim hamburgerima... Užas, ali događa se... Kakogod neprobavljivo i neukusno nešto bilo, neki lanci hamburgeraja stavljaju ama baš sve u svoje burgere. S Orion burgerima, stvari stoje potpuno drugačije. U njima nećete naći ni kosu ni nečije zube. " U Orion burgerima zajamčeno koristimo samo 100% čisto ljudsko meso! Uzimamo se samo najbolji dijelovi ramena, prsa, bokova i nogu za jedinstveni okus koji imaju samo Orion Burgeri! Štoviše, budući znamo da naše mušterije žele biti sigurne da ne jedu inteligentna bića, svaki se primjerak podvrgava opsežnim testovima kako bismo bili sigurni u minimalnu upotrebu mozga prije daljnje obrade. Tako vam jamčimo da niste išli na faks sa svojim hamburgerom!" Molim lijepo?!?!?

Ovako Orion Burger korporacija reklamira svoje hamburgere... Dečki iz korporacije zapravo su nekakvi perverzni alieni koji žele napraviti najbolje hamburgere u galaksiji, a kao sirovina izabrano je ljudsko meso! No, ne radi se o nekakvoj horror avanturi. Igra je u biti simpatična grafička avanturica nabijena lakim humorom i prekrasnom SVGA grafikom. Vi igrate Wilbura, ne baš lukavog momka koji u potpunosti odgovara specifikacijama određenim za potencijalne hamburgere. Tako će vam se dogoditi da vas zarobe simpatični alieni, koji će vas staviti na test inteligencije i preživljavanja da bi se uvjerili da ste dovoljno nesposobni i glupi i da vas nije šteta samljeti i poslužiti s kečapom. Na vama je, naravno, da ih razočarate, a na to nećete morati dugo čekati jer igra bi uskoro trebala bit u prodaji... Hhe, ako na kraju nešto i treba reći, neka to bude: nakon ove igre, uvijek ćete dvaput provjeriti prije nego zagrizete hamburger...

Heh, bacili su vas u ovu kućicu... Uspijete li preživjeti i izaći, nikad više nećete otići u McDonalds i zatražiti hamburger. A ako vam sreća okrene leđa, možda se neki od vaših prijatelja počasti vašim mesom (ham).









Extreme Sports

Ivan Tojčić

Volite li vožnje skateboardima, brdskim biciklima, rolama i drugim opasnim igračkama? Ako je odgovor da, onda je ova igra stvorena za vas!



Bitno je znati koja vozila imamo, no isto tako valja znati na što obratiti pozornost ako želimo utrku završiti što bolje i što lakše. Vi birate na čemu ćete voziti utrku. Imate četiri izbora:

1) Mountain bike: svima nam drago i znano vozilo, osobito za ljetnih žega kada nas "nosi" gdje god poželimo. Ovo vozilo je, po meni, najbolji izbor zato jer svaki ponuđeni vozač ima prosječno visoke ocjene za vožnju biciklom.

2) Skateboard: poznat svim mazohistima koji se kupe oko Mimarinog muzeja; vozilo stvoreno za nizbrdice, kaciga poželjna. Dobra stvar za igru, ali pomalo tromo izgleda!

3) City board: ne tako poznata verzija skateboarda, stvoren jedino za gradsku vožnju jer ima ugrađenu malu sjedalicu, tako da se vozaču ne umaraju noge. Pitate se, pa čime onda dovraga ubrzava? Pa rukama, naravno!

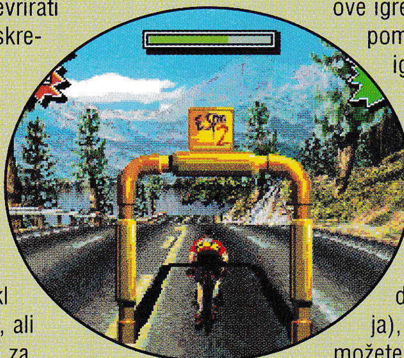
4) Role: Svi strastveni roleri znaju o čemu govorim. Koturaljke sa samo jednim redom kotačića kroz sredinu. Vrlo su okretljive i pogodne za razne manevre, kao stvorene za ovakav tip utrka.

Naime, kod odabira playera birate likove koji će upravljati vašim "vozilom". Svaki od tih likova ima svoje karakteristike koje vam mogu odmoći ili pomoći tijekom igre. On treba dobro upravljati pojedinim vozilom (sigurno nećete izabrati lik koji ima visoki rating za bicikl i dati mu da vozi role), dobro manevrirati (upravljati predmetom, brzo skretati, kočiti itd.) i biti vrlo izdržljiv. Moj vam je savjet da izaberete lik koji ima podjednake sposobnosti za vožnju svih "vozila"!

A kakva su vam "vozila"? Znate onu, kol'ko para tol'ko glazbe!? Tako vam je i ovdje. Na početku imate bicikl koji ne vrijedi ni pišljiva boba, ali ćete kroz utrku zaraditi novce za bolje i skuplje bicikle koji imaju veću akceleraciju, skretanje itd.

Znamo da je fer-play poznat u svim sportovima. No, budući da je ovo jaaaako ekstreman sport, ovdje ga gotovo i nema.

Tako ćete svoje kolege u utrci



Vrata vam donose novce (zelena) i bodove (žuta), zato se potrudite da ih što više uspješno prođete.



podmuklo udarati, rušiti... ali nemojte mislite da će oni biti bolji prema vama.

Recimo koju o mogućnostima ove igre. Grafika nije baš nešto, čak je pomalo smiješna, ali ono što ovu igru čini dobrom je njena igrivost. Čak je igriva i MENI, koji uopće ne volim utrke. Pošto sam poznat među svojim prijateljima kao sadista (obožavam Doom), ova mi se igra svidjela, kako zbog načina igre (uh, što su dobra ona nogaranja i šaketanja), tako i zbog zvukova! Igru možete igrati minimalno na 486-ici sa 8MB RAM-a, i CD Romom. To i nije tako strašno, reći će neki, jer ovo je era Pentiuma. No, moram podsjetiti da mnogi hackeri u Hrvatskoj još uvijek posjeduje 386-ice pa će se možda i rastužiti kad pročitaju ovo, posebice ako im se igra sviđa. Ali, što je tu je, ja tu ništa ne mogu osim zapjevati onu poznatu: "Tata, kupi mi Pentium!", a i sa PSX-om ćete biti zadovoljni.



Protivnike možete "skinuti" rukama i nogama, no čuvajte se da im ne uletite u "sendvič" jer vam onda gotovo i nema pomoći.

EXTREME SPORTS

Igrano na: PC 486/66, 16MB
Druge platforme: PSX

Zvuk	70%
Grafika	62%
Igrivost	79%

Sony Interactive

UKUPNO 76%
Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB

Bad Mojo

Dario Rakovac

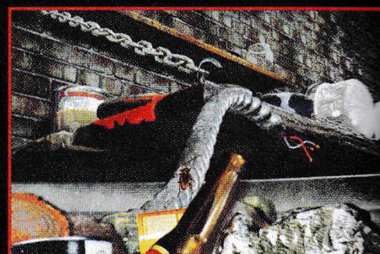
Sjećate li se Kafkinog Preobražaja? Sjećate li se Gregora Samse? Sjećate li se kako se siroti Gregor jednog jutra probudio i shvatio da se pretvorio u čudovišnog kukca...? Pitanje na koje ćete u ovoj igri dobiti odgovor glasi: "Što bi bilo da se Gregor probudio kao čudovišni kukac i odlučio učiniti nešto?"

Pretpostavljam da vas je većina barem za školsku lektiru pročitala Kafkin Preobražaj. Ako već i niste, sigurno ste čuli za priču o Gregoru Samsi, potpuno običnom čovjeku koji se jednog jutra probudio, recimo, malo drugačiji. Ugođaj koji je Kafka postigao pretvarajući vas kao čitatelja u ljigavog žohara fantastičan je. Čitajući, osjećali ste kako se zajedno s Gregorom mijenjate. Usporedno s njegovim mijenjao se vaš pogled na svijet i ljude oko vas... Propadali ste polako, sve dok niste shvatili da smo svi mi tek krhki i ljigavi kukci koji žive u svijetu koji samo čeka da vas zgazi i nastavi bez vas... No, upitajmo se opet... što bi bilo da je Gregor svoju metamorfozu shvatio malo drugačije i odlučio poduzeti nešto...?

Hej, ba... rajo š'a ima...

Neki drugi svijet?

U Bad Mojou to se upravo dogodilo! Istina, ovdje niste Gregor Samsa, ovdje ste Roger Samms (puka slučajnost, naravno) i činjenica da ste odjednom postali malo drugačiji ne može vas obeshrabriti i zacijelo ne namjeravate sjediti u mračnom kutku čekajući kraj. Rekli bismo, tipično američki! No, što se zapravo dogodilo? Spomenuti Samms nekakav je profesor i bavi se istraživanjem okultnog, s naglaskom na Voodoo. Na samom početku vidimo ga gdje uživa gledajući svoj kovčeg prepun novca, spreman na odlazak u toplije krajeve i otkrivanje novih i zanimljivih načina trošenja. Stvar koju nikako ne smije zaboraviti, mistični medaljon, istodobno je i ona koja ima strahovitu cijenu. Otvorivši ga, naš se Samms umjesto oči u oči s preplanulim senoritama našao u sličnoj situaciji kao i Kafkin Gregor. Malo vatrometa, divljih zvukova i Samms više nije zgodan mladac kakav je bio... Samms je postao, što možda i nije naškodilo njegovoj karizmi, ljigavi žohar! Preobražajem, Samms je dobio priliku upoznati sve tajne najdoslovnijeg Roach Motela kojeg sam ikada vidio. Svijet oko vas munjevito se mijenja... Stvari koje nekada niste ni primjećivali postaju nepremostive prepreke. Svuda oko vas vreba opasnost. Boja prolivena po stolu, mast koja se cijedi iz lonca za kuhanje, ljepljive trake postavljene



Smeće, smeće bez kraja... i sve je moje.

Da bi se riješili štakora u ovoj rupi, popnite se po neobojenom dijelu zida (iznad rupe) u kupaonici, prođite par ekrana prema gore, dok ne upadnete u ormarić s higijenskim priborom. U njemu potražite otvor za potrošene žilete, uđite unutra i s druge strane zida odgurajte hrđavi vijak na veću hrpicu starih žileta. Rezultat se vidi na slici... 1:0 za žohara.

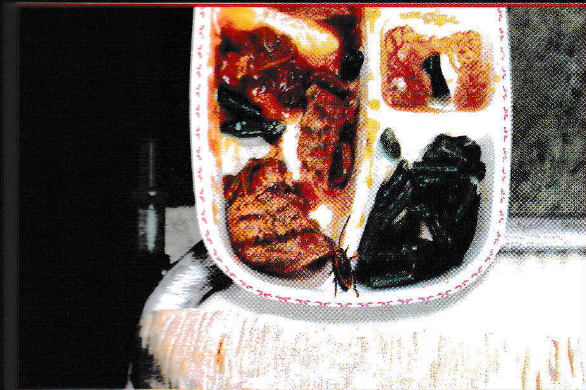
ALTERNATIVNO

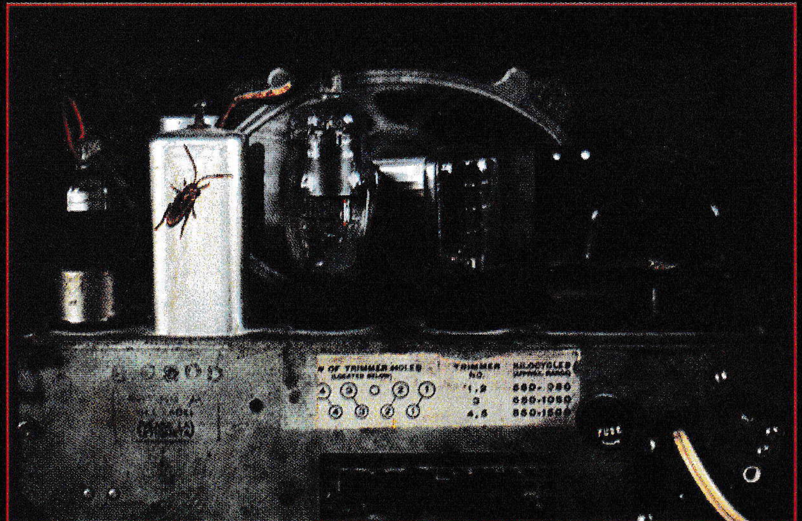
***Myst** * Prva igra ovog tipa, legenda čiji nastavak željno očekujemo (Božić '96)*

***11th Hour** * Jedna od najtežih mozgolomki do danas. Ako mislite da ste najpametniji, ova će vas igra brzo razuvjeriti.*

***Battle Bugs** * Ako se palite na bube, žohare i kojekakva druga hladnokrvna bića, isprobajte ovu arkadnu strategiju.*

Mmmmmm, nešto mi je u večeri!!! Mljac... hrskavo je.





na sva strateška mjesta u motelu...

Žohar i ja

Kažu da je žohar jedno od najsavršenijih bića na planetu! Organizam tako savršen da je preko 350 milijuna godina ostao praktično nepromijenjen. Brži od pogleda, strahovito okretan, može plivati, skakati, živjeti mjesec dana bez hrane i vode, a čitav dan i bez glave! Heh, moram priznati da tako moćan nisam bio ni u najjunačnijem izdanju kad sam mačem jurišao na zmajeve... Ako ništa drugo, bez glave sam izdržao puno kraće. Žohar je u Bad Mojou dotjeran do savršenstva. Ljigavac je tako dobro animiran, tako realan da mi se znalo dogoditi da ga se sjetim i sljedećeg dana u najnezgodnijem trenutku, za večerom. Grafički je igra tako dobro i realno ostvarena, što ćete zamijetiti i vi gledajući slike oko ovog teksta... Ipak, znamo da vrlo često lijepe sličice (OK, ovdje možda i nisu tako lijepe...) kompenziraju manjkavosti u igrivosti i priči. Bad Mojo ne pati od te bolesti...

Žohar i igra

Bad Mojo je u biti zanimljiva mješavina arkade i avanture. Avanture zato što u namjeri da se vratite u prvobitno stanje morate riješiti niz zagonetki i problema tipičnih za spomenuti tip igre. A arkade zato što iako ste tek obični žohar obdaren ljudskom kvaziinteligencijom ne možete nositi hrpu predmeta i koristite ih onako kako vama odgovara, već vam je na raspolaganju samo vaša tvrda glava kojom možete gurati i pomicati predmete želite li ostvarite neku zamisao. Primjera radi, kako se riješiti dosadnog gazde? Odgurajte mu tabletu za spavanje u limenku piva i možete plesati polku na njegovom licu dok spava... Same zagonetke variraju od bolesno jednostavnih do onih koje mi stvarno nikada ne bi pale na pamet, ali u igri se, srećom, u raznim trenucima javlja duh pokojne gazdine žene dajući vam kroz stihove potrebne hintove. Sve u svemu, igra bi se dala odigrati za jedno popodne, ali pošto osim glavne radnje postoji hrpa stvari koje možete načiniti, a pogotovo ako odlučite igrati bez rješenja, trebat će vam znatno više vremena dok se probijete kroz jedan sasvim drugačiji, a opet vrlo, vrlo blizak svijet...



DRUGO MIŠLJENJE

Možda netko voli izigravati kućnog žohara, no to za mene i nije baš neka uloga (možete često biti zgaženi). Sigurno će vas zaintrigirati jedna ovako bljutava i odvratna igra prepuna žohara i mrtvih štakora, koji su u ovom slučaju barem 10 puta veći od vas. Moram priznati da je igra idejno savršena, a čovjek koji se sjetio staviti vas u ovu ulogu je ludi genijalac koji je do izdavanja ove igre imao hrpu žohara u stanu (jer nije imao novaca za bolji). Grafika slijedi samu ideju i izvrsno je napravljena, a ni glazba i zvučni efekti ništa ne zaostaju. No, ipak, jedna ovakva avantura sigurno neće privući mase i zato bih joj dao za 10% manju ukupnu ocjenu. Teško mogu vjerovati da je hit igra, igra sa žoharima u glavnoj ulozi.

Silvano Bucić



Za kraj

Igra radi isključivo pod Windowsima i za razliku od mnogih nije bilo nikakvih problema. Nije bilo protectio faultova, instalacija je prošla glatko... Što reći, ljudi iz Pulsea napravili su pravu stvar! Bad Mojo nudi vam predivnu iako dosta živopisnu grafiku, uistinu originalnu ideju, a sve još radi i bez greške... Treba li bolja preporuka?

BAD MOJO	
Igrano na: PC P5/90, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	84%
Grafika	89%
Igrivost	83%
Pulse Entertainment	
UKUPNO	88%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	

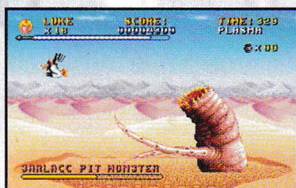
Nakon ovakvih scena posjeti ribarnici više nikad neće biti isti. Pih, ionako nikad nisam volio ribu.



Super StarWars

Igor Duić

A long time ago in a galaxy far, far away ..... STAR WARS
Nakon mnoštva dosadnih i neigrivih arkada pravo je osvježenje zaigrati pucačinu, arkadu i platformu u jedinstvenom proizvodu softverske kuće Lucas Arts.



Naime, dečki iz Lucas Artsa uistinu su se potrudili i osvježili tržište još jednom varijacijom na temu Ratova zvijezda. Super Starwars je arkada s elementima pucačine, pustolovine i platformske igre. Igra se u stilu Earthworm Jima, a to znači: ako namjeravate završiti igru, morat ćete puno skakati, još više pucati i, naravno, najviše bježati (trčati). Igru započinjete s neiskusnim Luke Skywalkerom, koji ima slabe reflekse. Kao i u dobro nam znanom filmu, uvodni se dio igre odvija u pustinji. Prolazeći drugi nivo pustinjskim okolišem, vozit ćete se u Sandspeederu. Nakon nekoliko uspješno završenih nivoa moći ćete birati jedan od tri ponuđena lika: Luke Skywalker, Han Soloa i Chewbacce. Lik s najboljim karakteristikama bio bi Chewbacca. Da vas podsjetimo, to je ono simpatično, dlakavo čudovište koje se bori na pobunjeničkoj strani. Zadnja ćete dva nivoa odvoziti u X-Wingu. Vaš je cilj uništiti posljednje imperijsko uporište - Death star, odnosno Zvijezdu smrti. Većina nivoa je platformskog tipa i u njima možete koristiti sljedeća oružja: BLASTER, FLAME, SEEKER, RAID ION i PLAZMA GUN. Osim navedenih oružja, imate i tzv. pametne bombe (SMART BOMBS) čiji je efekat isti kao i DOS naredbe CLS. Tema igre vam je već dobro poznata, što iz filmova, što iz porodice starwars igara. Igru je poželjno pokretati izravno iz DOS, a ne WIN95 okružja da ne bi došlo do nekih zamršenosti. Najslabija konfiguracija na kojoj je ovu igru moguće pokrenuti je 386DX40 MHz/4 Mb, a mi preporučujemo P90/8Mb/joystick/SB AWE32.

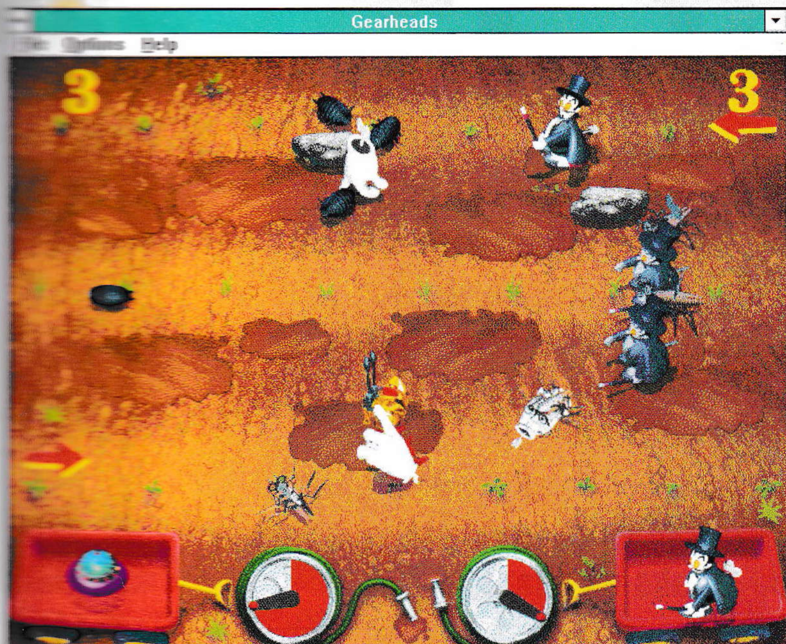
Na kraju, htio bih vam još samo nešto šapnuti: u glavnom izborniku upišete BRAINDEAD (što bi vam na ekranu trebalo ispisati cheat). Tijekom igre pritisnite D za Smartbombe, H za maksimalno zdravlje, I za Super shield (štit), tipke od 1 do 5 za mijenjanje oružja, + na numeričkoj tipkovnici za ekstra život i tipku F1 za preskakanje nivoa.



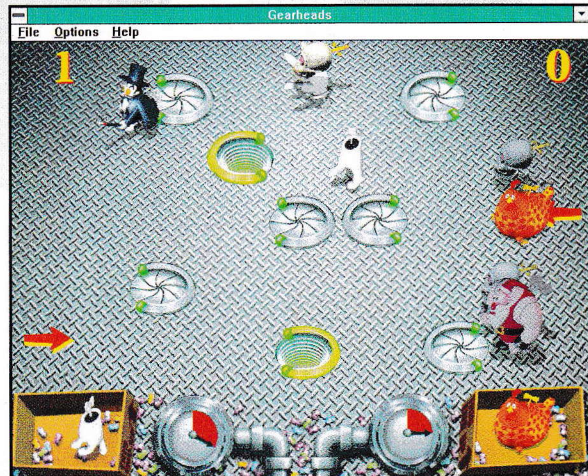


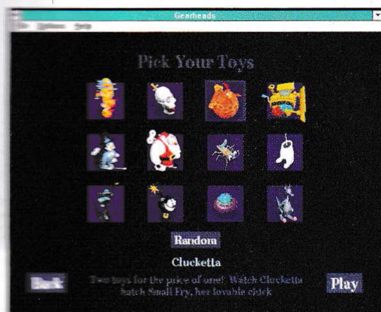
Na kraju se svakog nivoa borite protiv "završne face". Ovaj put je Chewbacca izvukao dulji kraj.

SUPER STARWARS	
Igrano na: PC P5/133, 16MB	
Druge platforme: SNES	
Zvuk	51%
Grafika	67%
Igrivost	86%
Lucas Arts	
UKUPNO	73%
Min. konfiguracija: PC 386/40, 4MB	



Na višim nivoima dobivate i bolje igračke. No to nije sve, tu su i dodatne prepreke poput rupa koje se povremeno otvaraju.





Gear Heads

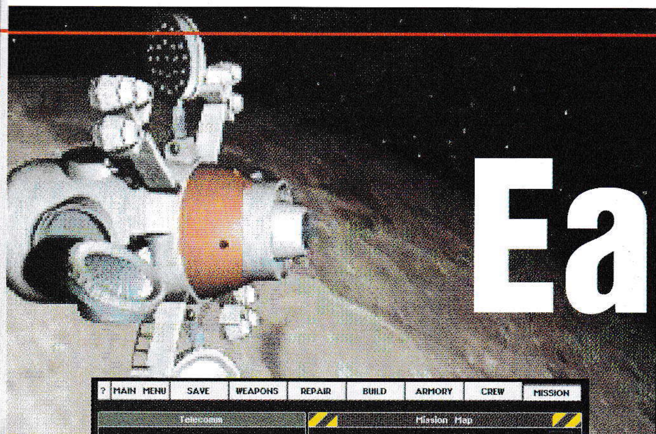
Miroslav Puljiz

Jeste li ikad poželjeli igru koja ne nalikuje DOOM klonovima, strategijama, vožnjama ili sportu? Da, onda je baš ovo pravi opis za vas. Gearheads je igra koja se razlikuje od drugih - u početku je nezanimljiva, a kasnije se nećete moći odvojiti od nje.

Ova je igra potpuno drukčija od drugih, teško ju je igdje svrstati iako je najsličnija logičkim igrama u kojima morate brzo razmišljati i nedopustiti protivničkom igraču da prođe pokraj vaše "obrane".

Gearheads je igra u kojoj imate puno igračaka na navijanje, npr. klokane, razne bube, rukavice, buldožere i dr. Cilj je igre da "prošvercate" svoje igračke na suprotni dio ekrana iako vas u tome ometa protivnička vojska igračaka. Morate "prošvercati" 21 igračku da biste mogli na sljedeći nivo. Najprije i najbrže će proći bube jer one krivudaju i idu gore-dolje. Igru počinjete na šahovskoj ploči, a prelazeći nivoe mijenjate i mijesta igranja (npr. stjenoviti predjeli, oblaci...). Igra je napravljena samo za Windowse. Kad je pokrenete, prije nego i počnete igrati, birate hoćete li igrati protiv računala ili u dva igrača. Samo budite oprezni, brzo mislite jer u u protivnom će vaš protivnik brzo doći do broja 21. Već sam spomenuo da u igri imate razne kukce, kosturske glave, buldožere i dr. Morate smisliti taktiku jer nećete proći ako samo pustite kukca molеći Boga da sretno stigne na drugu stranu. Za početak vam savjetujem da kad protivnik pusti buldožer (nalik je traktoru), ne idete na nj kukcima jer će ih buldožer jednostavno vratiti odakle su i krenuli. Kad pustite kukce, morate se paziti klokana s boksačkim rukavicama jer čim im se približi, udarit će ih i onesposobiti. I kosturske glave su opasne - kad im se kukci približe, uhvatiće ih zubima i nositi. Predlažem vam da na velike protivničke igračke pošaljete svoje velike igračke da ih zadržavaju, a kukce pustite jednostavno da prođu. U nastavku igre ćete sami otkriti kako pobijediti jer puno je načina da se zezne protivnik baš zbog raznovrsnih igračaka.

GEAR HEADS	
Igrano na: PC 586/133, 12MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	76%
Grafika	82%
Igrivost	83%
Philips Media	
UKUPNO	79%
Min. konfiguracija: PC 386/33, 4MB	



Earthsiege 2

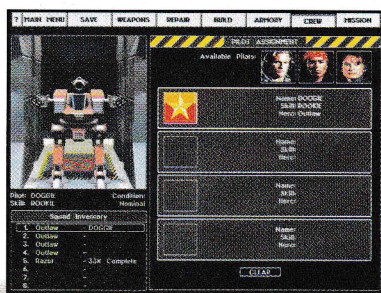
Hrvoje Kablar

Igranje s robotima uvijek mi se sviđalo i zabavljalo me, još od mojih dječačkih dana. S ugodom se sjećam vremena korisno utrošenog na ludovanje s raznim Transformersima i kompanijom. I sada kada sam malo stariji, ti roboti mi nikako ne izlaze iz glave.



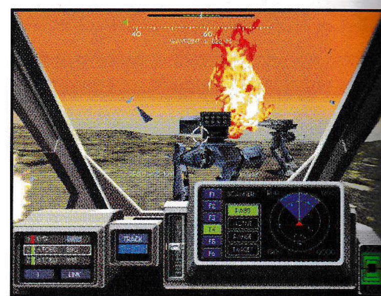
Nisam siguran, ali otprilike ovako izgleda lice moga prijatelja Daria kada ga do koljena porazim preko modema u Warcraftu 2.

Sve je počelo ne tako davno, kad je Sierra izdala Earthsiege, igru u kojoj ste kroz gomilu misija upravljali s nekoliko vrsta robota uništavajući tako druge, zločeste robote kojima su upravljala podivljala računala. Poslije toga, Activision je gotovo s godinu dana zakašnjenja izdao željno očekivani Mechwarrior 2, ali on je ispunio sva naša nadanja. Nakon nekoliko "Expansion diskova", jedne i druge igre, čitava stvar se preselila u Windowse 95, tako da Earthsiege 2 čeka potpuno drugačije okruženje.

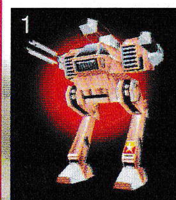


Brzina svjetlosti

Kad to čuju, mnogi će vjerovatno u isti glas uzviknuti: "UAAA!!!", međutim, netko hladne glave (npr. ja) će vas primiti za rame i reći: "Polako". Igra izgleda toliko dobro i radi toliko glatko da će većina vas misliti da je tjera u DOS-u. Nakon instalacije, koja je prošla bez ijednog problema, Sierra po svom starom običaju kreira svoju programsku grupu (ako već ne postoji) i u nju smješta ikone Earthsiegea 2. Dvostrukim klikom na jednu od njih, pokrećete igru. Earthsiege 2 sam prvo pokrenuo kod prijatelja na DX4/100 računalu sa 8 MB RAMA. Naravno, odmah mi je bilo jasno da



SVGA mod mogu zaboraviti, a sumnjao sam čak i u normalnu, nisku VGA grafiku (ovaj put to je rezolucija 320x240, a ne klasična 320x200). Međutim, kad sam igru startao, pokrenuo "Instant Action" i jednu misiju, ostao sam zaprepašten njenom glatkoćom. Igra je prela poput mačka u naručju, brzinom od 18 do 20 framova u sekundi. Jedini problem koji se javio na tom računalu je količina memorije. Kao što vjerojatno znate, sami Windowsi 95 za svoj rad zahtjevaju otprilike 5 do 6 MB, tako da na računalu sa 8 MB RAMA samo mali dio ostane aplikacijama. U tom slučaju, stvar preuzima virtualna memorija, koja u teoriji usporava čitav proces desetak puta. Kod Earthsiega učitavanje misije traje više od 30 sekundi, što kadkad zna izluditi. Međutim, na mom stroju (P100 sa 16 MB RAMA) priča je potpuno

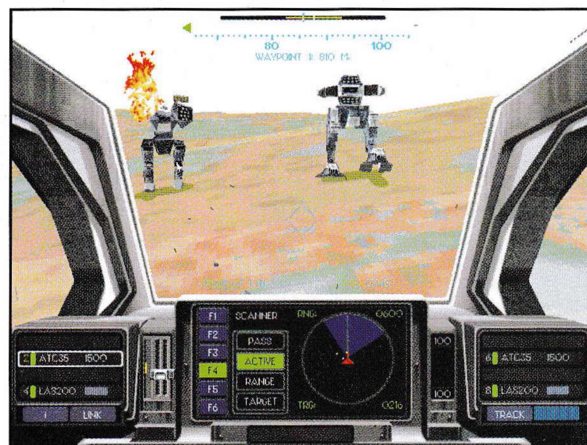

1


2





Pierce je moj "wingaman" koji ima sadističke sklonosti. Uništava i onda se gušta u tome.



drugačija. Učitavanje misija traje između 5 i 10 s, a igra se u SVGA grafici odvija prilično brzo (oko 15 fps), ovisno o broju krajolika i broju robota na ekranu.

Sierrini programeri su uspjeli postići ovako dobre rezultate prvenstveno zbog Microsoftove Direct Draw rutine, ali nesumnjivo i zbog svoje kvalitete. Negativna strana Direct Drawa je njegova nekompatibilnost s nekim grafičkim karticama koje se ponekad počinju neobuzdano ponašati. Rješenje tog problema Sierra nudi ili spuštanjem rezolucije Windowsa na 640x480 ili smanjenjem



boja na 256 ili da igru kombinacijom tipaka alt-enter prebacite u prozor, a ne u full screen.

Za kraj ove priče o grafičkom enginu, recimo da u slučaju očaja (rekao bi moj frend, igra se vuče ekranom brzinom krepane kokoši) tipkom F12 pozivamo ekran "Preferences" na kojemu je moguće fino podešavanje grafičkih detalja. Tako možete isključiti teksture terena, odrediti količinu detalja Hercova, efekata i drugih objekata. S obzirom na navedeno, preporuka svim igračima koji imaju Win 95 i samo 8 MB RAMA - neka ozbiljno razmisle o nabavci dodatnih 8 MB, jer možete ih naći i za manje od 500 kuna. Grafika je nešto dosad rijetko viđeno. Teksture okoliša, zgrada i robota su vrlo uvjerljive, a efekti eksplozija i pogodataka po drugim robotima i tlu toliko dobri kao da na vašem ekranu titraju pravi "Kapelski krijesovi". To se dalo naslutiti još prije par mjeseci, kad su do nas stigle prve zadivljujuće slike Earthsiegea 2. Odmah na početku je

DODATAK:

SVI HERCOVI ROBOTI

1. OUTLAW
masa: 27 tona
visina: 6.1 metara
brzina: 100 km
nosivost oužja: 3
količina materijala potrebnog za izgradnju: 60 tona
Outlaw je povoljan za izviđačke misije

2. RAPTOR 2
masa: 41
visina: 7
brzina: 65
oružja: 5
količina: 90
Zamjenjuje klasičnog Raptora povećavajući količinu naoružanja jakog oklopa, brzinu i manevriranje

3. TOMAHAWK
masa: 45
visina: 7.6
brzina: 75
oružja: 5
količina: 100
Tomahawk je specijaliziran za napade srednjeg intenziteta.

4. SAMSON
masa: 63
visina: 9.2
brzina: 60
oružja: 8
količina: 170
Specijaliziran za "Search and Destroy" misije. Zadivljuje količinom oklopa i naoružanja za svoju veličinu.

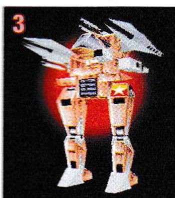
5. COLOSSUS
masa: 77
visina: 10.4
brzina: 55
oružja: 9
količina: 200
Jedan od najtežih Hercova. Koriste se za napade na najutvrđenije neprijateljske položaje.

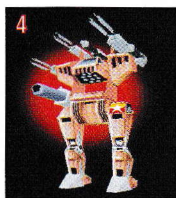
6. APACALYPSE
masa: 70
visina: 9.5
brzina: 60
oružja: 9
količina: 190
Za dizajn ovog Herca korištena je Cybridova tehnologija. Odlikuje se jakim oklopom i razornom moći.

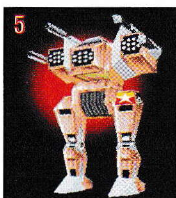
7. OGRE
masa: 84
visina: 10.4
brzina: 60
oružja: 10
količina: 230
Najteži Herc ikad dizajniran. Brzina i okretnost mu nisu vrlina.

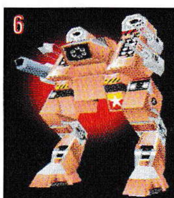
8. MAVERICK
masa: 25
visina:6.1
brzina: 90
oružja: 4
količina: 55
Novi lagani Herc Terra Defense Forcea. Vrlo je lagan i pogodan za otkrivanje i izviđanje.

9. RAZOR
masa: 50
nema visine
brzina: 225
oružje: 6
količina: 120
Hibridni zrakoplov za efektne zemljane napade. Razor služi za izviđanje, zračnu podršku te lagane napade.









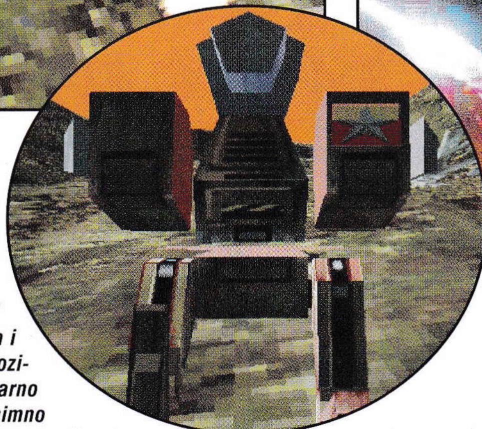






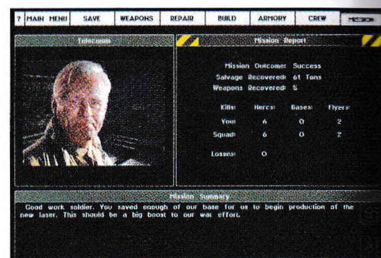






kratak i nekvalitetan uvod, a i kasnije iza nekih misija postoje kratke video sekvence. Očigledno Sierra nije željela ići koracima npr. Terra Nove ili Wing Commandera, već je čitav naglasak stavila na igrivost. Doduše, između svake misije postoje brifinzi, ali oni su u obliku teksta, te šturih i repetirajućih filmića veličine poštanske marke u kojima vaš zapovjednik izdaje naređenja. Zvučni efekti za trajanja misije odlični su, a posebno je uvjerljiv ženski glas vašeg računala koji vam povremeno izgovara vlo bitne poruke. Glazba nije kvalitetna kao grafika i zvučni efekti. Naime, na CD-u se nalaze samo 4 vrlo kratka audio tracka, koji se kroz igru monotono ponavljaju.

Efekti oružja i eksplozija stvarno su iznimno dobro napravljeni.



Prava umjetna koža

Sama priča je stvarno nešto novo, što dosad "nikad" niste čuli. Slušajte ovo. Ljudi su stvorili napredna računala koja su se odjednom, vidi vraga, okrenula protiv svojih stvoritelja. Ljudi su tako, kao vrlo snalažljiva vrsta, stvorili svoje ljudskom rukom upravljane robote, koji će pokušati spasiti svijet. Vrlo originalno, zar ne? Igra ima 50-tak misija podjeljenih na Instant Action, Praktice Missions i Start a new game, s kojom počinjete novu kampanju. Earthsiege 2 na početku je dosta lagan pa ćete prvih 10-tak misija proći brzo i tako se obraniti od prvog vala Cybrida (neprijateljske snage). Sljedeće misije su sve teže, pa će samo pravi igrači igru brzo završiti. Prije svake misije birate robota, njegovo naoružanje, oklop, opremu, svoj tim i gradite nove robote.

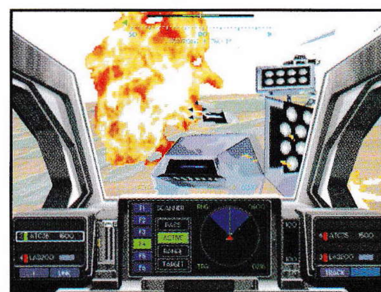


Uvod Earthsiege 2 jedan je od kraćih i jadnijih koje sam vidio u zadnje vrijeme.

Krećete se joystickom, tipkama smjera okrećete Hercov (skraćeno od Herculan) torzo, a tu vam je još 10-ak tipki za druge funkcije (mijenjanje meta, oružja, pogleda ili za slanje poruka vašim wingmanima). Oni koji su igrali jedinicu već to znaju. Prava je novost super moderni robot Razor koji može letjeti, a upravljanje njim je poput upravljanja brodom u Terminal Velocityju. Razor razvija veliku brzinu i vrlo je pokretan, ali za njegovo upravljanje treba puno vježbe i strpljenja. Međutim, kad savladate komande, shvatit ćete koliko je on učinkovitiji i ubitačniji od klasičnog Herca. Brzo ćete naučiti dobro i efikasno koristiti 2 dimenzije terena te se sakrivati i tjerati neprijatelja u klance ili s obližnjeg brežuljka derati raznovrsnim naoružanjem po uspaničenom neprijatelju.

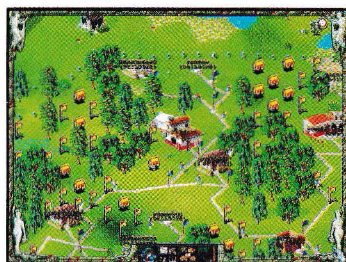
Earthsiege 2 je jedan vrlo kompletan i kvalitetan skup igračkih osobina koje bi trebale krasiti svaku igru. Iako Sierra zna ponekad strašno razočarati, sa svojom posljednjom serijom igara za Windows 95 (Silent Hunter, Fast Attack, A10, Earthsiege 2), čini se da je napravila odličan posao. Bravo, samo tako!!!





The Settlers 2

Nikola Đelić



Nakon legendarne igre The Settlers (Doseljenici) pojavio se drugi dio, koji je toliko bolji od prvog da ga nijedan igrač koji obožava strategije ne smije propustiti...

Ako niste igrali prvi dio, objasnit ću vam o čemu se radi. Cilj vam je da proširite granice od centralnog dvorca gradeći barake, nadzorni toranj i utvrde na granicama vašeg "carstva" i tako stvorite novi teritorij, sve dok ne dođete do neprijateljskog dvorca i uništite ga. Što su vam granice veće, vaše će stanovništvo biti moralnije, bolje će proizvoditi sirovine, a samim tim i bolje živjeti. Ravnoteža između rata i trgovanja, odnosno upravljanja carstvom, čini ovu igru zanimljivijom od drugih strategija. Ta ravnoteža ovisi o gradnji zgrada i načinu proizvodnje roba i materijala. Kao i u SSI-jevim General-serijama igara, kuće se grade u heksagonalnim poljima. Svaka je zgrada u središtu heksagonalnog polja. Ceste se grade po unaprijed određenim pravilima, a svaki odjeljak ceste čuva jedan doseljenik. Također, ceste se spajaju zastavicama. Jedna od najvažnijih stvari u igri je dostava sirovina (zlata, željeza, ugljena, granita, itd.) U početku vam je potrebno samo drvo, kamen i hrana, ali kako se igra razvija trebate nove materijale. Isto tako, morate graditi rafinerije sirovih proizvoda zato što je sirovi materijal neupotrebljiv. Drugi dio sadrži sve stare zgrade (ima i novih poput Donkey Breeders; magarci puno brže prenose stvari od ljudi), izviđače i katapulte. Kopanjem ugljena i zlata i njihovom isporukom u kovačnici novca dobivate zlatnike kojima plaćate obuku svoje vojske. Ovo je jedina igra na tržištu u kojoj toliko dolaze do izražaja ikone, sve se izvodi pomoću njih - građenje, kupovanje, ratovanje.



Campaign Modom na početku ste na napuštenom otoku nakon brodoloma i vaš je cilj da napredujete kroz 18 pripremljenih scenarija, koji će vas sigurno dugo držati uz ekran jer za jednu misiju treba oko sat igranja. No, to će vam brzo proletiti jer je igra prepuna animacija i zvukova. Vidjet ćete i čuti šuštanje drveća, ovce i jelene gdje trče poljem (i jedva čekaju da ih lovac upuca, hehe), doseljenike koji čuvaju stazu i čitaju novine. Također imate Post Office gdje dobijate sve poruke, npr. kad je nova zgrada izmišljena, nova baraka napravljena. Za neke će vam veće mape, na žalost, biti potrebno 16 Mb RAM. Naravno, postoji multi-player opcija za igranje sa dva miša, preko mreže ili modema.



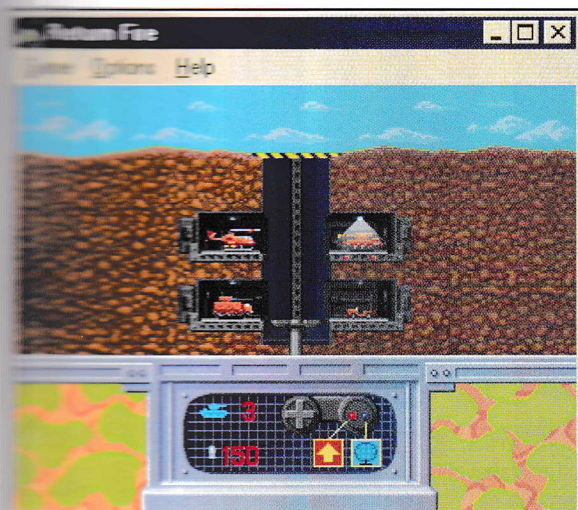
The end

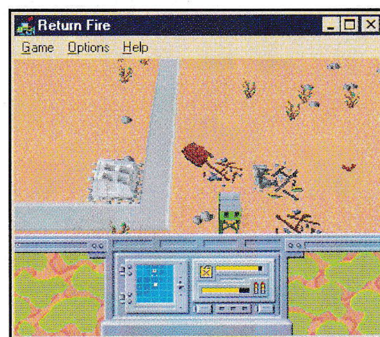
Igra se odvija u SVGA grafika, u rezolucijama do 1024X768, glatko će raditi i na 486 DX2/66, sa 8 Mb RAM. Jedna od najprivlačnijih stvari u ovoj igri: nije zahtjevna. Zasigurno će privući igrače prvog dijela, ali će dobiti i novu publiku. Krajem svibnja izišla je na CD ROM-u pa je, znači, već možete kupiti.



Što duže igrate, vaše carstvo postaje sve veće; dok ne dođete do granice mape, a onda prelazite u napad na neprijatelja.

THE SETTLERS 2	
Igrano na: PC 486/66, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	80%
Grafika	86%
Igrivost	82%
Blue Byte	
UKUPNO	87%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	







Ako volite multiplayer games možda ćete zavoljeti ovaj proizvod. U suprotnom ćete se sigurno složiti sa ukupnom ocjenom.

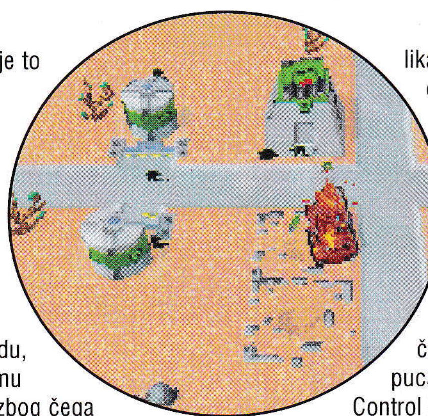
Već od samih početaka PC-ja i tada super-jakog C64, igre poput Tankwarsa igrali su igrači željni split-screen akcija u kojima bi jednostavno izabrali tenk i nasrnuli na protivničku bazu tražeći zastavicu, želeći je vratiti u svoju bazu i tako pobijediti. Smeće? Pa, moglo bi se reći ... jer igra za jednog igrača znači gubnjenje vremena i živaca - pojedinac je, većinom, trebao pretražiti čitavu protivničku bazu da bi pronašao zastavu, a onda bi ili ostao bez kapi goriva, ili se zablokirao između dva zida. Drugim riječima, dosadno dozlaboga. Osim toga, gotovo je svim igrama ovog tipa glavni nedostatak bio nedovoljna okretnost tenka. Ima ih još, ali nećemo u detalje.

Nakon (ne)zanimljivog flashbacka mogli bi proglasiti i radosnu vijest da je legendarni 3d hit Return Fire probio put do PC-ja i Playstationa. Što? Nikad niste čuli za Return Fire? Nikad niste vidjeli njegovu super-brzu 3d grafiku i golemu igrivost? To je grozno! Prva stvar koju biste kod Return Firea morali zapaziti je to da na izbor imate čak četiri lijepo animirana vozila, uključujući helikopter i bacač raketa. Kao drugo, tim malim vragovima možete juriti teksturiranom mapom rađenom u zadivljujućem 3d okružju. Kao treće, možete igrati i protiv prijatelja na split screen modu, te mu se smijati u lice kad mu ponestane vozila. Pa onda, zbog čega ta igra nije postala megahit? Reći ću vam zašto.

Prvo: VEĆINA IGARA ZA 3DO JE S....NJE!.

Drugo: Return Fire je bijedni Tankwars klon.

U redu.....grafika je zaista zgodna; slika se zumira na tenkove, pucanje je popraćeno light sourceingom i dimom iz cijevi dok je sve na mapi, uključujući i zgrade i vozila, gauraud shadeano. No, kako stvari stoje, povijest se ponavlja: gotovo svi nedostaci klasičnih Tankwars klonova mogu se pronaći i ovdje. Tenkovi se i dalje blokiraju u pukotinama na zidovima, igra je uistinu dosadna jer je uništavanje postalo rutina. Jedina razlika kojom je igra dobila malo duha je izbor tenkova, bacača raketa, helikoptera i džipa. Još jedna stvar bolja nego kod originala je postojanje tzv. "kapitalne zgrade" u kojoj se nalaze zastavice koje možete pokupiti samo džipom. Ostalo je sve isto. Drugim riječima, ako već čeznete za nekom multi-player pucačinom, uzmite Tyrian ili Star Control jer u ovome mogu uživati samo Commodore nostalgičari.



Grafički je igra dosta dobro napravljena pa vas to može privući na prvi pogled.

RETURN FIRE	
Igrano na: PC 586/133, 16MB	
Druge platforme: PSX, Saturn	
Zvuk	34%
Grafika	76%
Igrivost	22%
Time Warner Inter.	
UKUPNO	31%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	



Ako ikome padne na pamet raditi igru poput Spektrumove "Capture the flag", postoje samo dva objašnjenja - ili je lud ili mu je ponestalo ideja.

Return Fire

Damir Rukavina

Earthworm Jim 2

Nikola "BrAb" Đelić

EarthWorm Jim je jedna od najhumorističnijih igara, no, kako to već biva, ubrzo se pojavio i njen nastavak, i to bolji...









Na ovim predivnim sličicama možete vidjeti što će se dogoditi vašem jadnom Jimu kad ga sredi brižna majčica čim ispustite njezina četri psića.

Funsof, tada nepoznata tvrtka, izbacila je jednu od najzabavnijih arkada. EarthWorm Jim se svima svidjela i ubrzo postala arkada TOP 1. Naravno, poslije takvog uspjeha nismo morali dugo čekati na drugi dio. Iako su nastavci obično lošiji od originala, ovaj put bilo je obrnuto. Drugi dio ove igre ima više oružja, više nivoa i više neprijatelja, bolju grafiku. Ukratko, sve ono što bi čak i okorjelom ovisiku o arkadama bilo više nego dostatno.

The Game

Igra i način igre se ne razlikuju previše od prijašnjeg, prvog, dijela. U prvom ste dijelu trebali od PSY-vrane ukrasti odijelo koje je pak ona ukrala (hehehe, složeno zar ne?), a u drugom ta ista, pokvarena, zločesta, ljigava (hm, bilo bi dosta) vrana otela je prekrasnu princezu koja je našem dragom Jimu zapela za oko. Naravno, on je junak i smjesta kreće u potjeru za vranom u svom dobro nam znanom svemirskom odijelu. Da bi došao do svoje drage, mora prijeći, isto kao i u prvom dijelu, 19 ne baš laganih nivoa. Većina ih je platformskog tipa, ali ima i nekih koji nisu takvi. Pošto nema



U mnoštvu šaljivih okolina prolazite pored štednjaka iznad kojeg vise kuhana jaja koja, ukoliko padnu na vašu glavu, oduzimaju pola energije.



načina da smanjite nivo težine, igra će vam biti dosta teška. Ne možete je snimiti, što je veliki nedostatak ove igre, a nećete dobiti ni šifru za nastavak, nego ćete morati na svakom nivu skupiti po tri žetona s odgovarajućom slikom. Ako skupite samo dva, a ne tri, nećete moći nastaviti, odnosno preskočiti taj nivo, i jedan ćete nivo igrati i 10-ak puta. Ako dvaput pritisnete tipku za pucanje dok ste u skoku, iznad glave će vam se otvoriti padobran, a dvostrukim pritiskom na tipku za skakanje "izrast" će vam iz glave neka ljigava stvar kojom se možete uhvatiti za zid. Ako neko vrijeme ništa ne radite, Jim će početi izvoditi razne trikove (isplati se pogledati).

The End

Ova je igra originalno rađena za SEGA konzole, no kako se većinom sve igre pojave i na PC platformi, tako je i sa ovom. EarthWorm Jim 1 je igra rađena za DOS i Windows 95. Dvojka je izašla samo za DOS operativni sustav i nemojte ni sanjati o igranju ove igre na računalu slabijem od 486DX-40 sa 8 Mb rama. Igra je pisana u Assembleru, a ne kao većina u C++.

Ako vam se svidio prvi dio, zaželjet ćete zaigrati i drugi dio ove izvrsne igre.

EARTHWORM JIM 2

Igrano na: PC 486/66, 16MB

Druge platforme: Sega Saturn

Zvuk	76%
Grafika	83%
Igrivost	86%

Funsoft

UKUPNO 82%

Min. konfiguracija: PC 486/40, 8MB

Pinball Wizard 2000



Ivan Tojčić

Ah, da, fliperi. Što još reći? Meni osobno (bez uvrede) već ih je preko glave. No, Ikarion nam ovaj put donosi jedan 2D fliper, iako ne znam zašto. Da potvrdi ono što većina misli o 2D fliperima?

No, počnimo. Fliper ima šest ploča koje možete zaigrati, te je to možda jedina dobra stvar u cijeloj igri. Naći će se tu ponešto za svakoga: za članove sindikata - "Industrial Revolution"; za ljubitelje vradžbina, vračare i dr. "Mystic"; za Rambo tipove i žene terminatore - "Prohibitior"; za sado-mazo i sotoniste - "Earth Inferno"; za ljubitelje rock'n rolla - "Rock'n Roll Heaven"; i, nećete vjerovati, za ljubitelje nogometa - "Hattrick". Još nešto zanimljivo ima ovaj fliper - možete sami praviti staze. Dakle. Pravite svoje staze, imate šest vrsta flipera sa različite glazbe i zvukova, igra dolazi na CD-u pa što se onda meni tu ne sviđa? Upravo ta 2D tehnika kojom je fliper rađen. To je danas u doba 3D flipera već zastarjelo i ružno. No dobro, možda se nekome to sviđa (???), ali moramo nešto i o igri. Lopticu ispucavate držeći strelice prema gore i dolje. Ako držite onu prema gore, loptica će biti ispucana srednjom brzinom, a ako držite onu prema dolje, velikom brzinom. Iako igra dolazi na CD-u, smatram da zahtjevi nisu toliko veliki: minimalno 386, 40 MHz sa 4 Mb RAM-a i, naravno, CD-ROM drive. No, za normalno igranje ja bih preporučio najmanje 486-icu. I na kraju, pročitavši ovaj opis odlučite sami da li odigrati ovaj fliper ili ne. Ukusi su različiti!



PINBALL WIZARD 2000	
Igrano na: PC 486/66, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	49%
Grafika	46%
Igrivost	51%
Ikarion	
UKUPNO	46%
Min. konfiguracija: PC 386/40, 4MB	



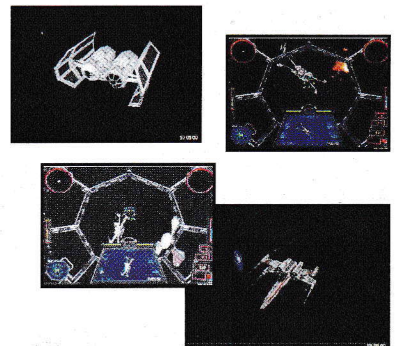
DOLAZI USKORO...

X-Wing vs. Tie Fighter

A long time ago in a galaxy far, far away...

Browsam si ja tako po LucasArtsovom web siteu i pukim slučajem naletim na podnaslov "X-Wing vs. TIE Fighter"?!?!? Ne mogu vjerovati, ali idem pogledati u čemu je fora... Dečki iz Lucasa su konačno odlučili napraviti nešto o čemu svaki Star Wars fan sanja od trenutka kad prvi put zaigra X-Wing. To je igra u kojoj ćete, napokon, moći svog najboljeg prijatelja naprašiti do mile volje skidajući mu malo - pomalo štitove njegova vjerna X-Winga i obeshrabriti ga činjenicom da ne može skinuti pišljivi TIE Fighter pa taman da mu o tome život ovisi. Da, u LucasArtsovoj najnovijoj Star Wars igri, koja se očekuje na zimu, moći ćete igrati preko modema ili mreže! Preko mreže će se moći spojiti do osam igrača, kreirati vlastite eskadrile, a svaki će igrač moći voditi i svoju eskadrilu TIE-ova ili bilo kojih drugih letjelica SW svijeta. Grafika će u odnosu na dosad viđene simulacije ovog tipa biti znatno unaprijeđena. Štoviše, letjelice će biti rađene po uzoru na modele korištene za snimanje filmova tako da bi, što se autentičnosti tiče, sve bilo gotovo savršeno. No, igra nije predviđena za više igrača. Ne budete li zbog svojih sposobnosti nikoga mogli natjerati da igra protiv vas, na raspolaganju će vam biti i određen broj misija i scenarija za single player mod.

Nastavak na str. 61...





Chron

Roger Zelazny pisac je znans... imljivim i lagano humorističn... metafizičku špekulaciju. Još j... adaptirana na kompjutorsku p... Amber", a kompjutor je bio fa... bila avantura, ali je odlična Z... 11 godina kasnije, druga njeg... mjesto pod užarenim kompjut...

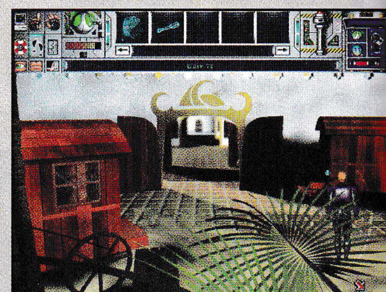


Vjerovatno ste i sami ispustili uzdah oduševljenja kada ste otvorili ovu stranicu i ugledali Chronomasterovu predivnu grafiku.

U ovakvim, prema romanima rađenim igrama glavnu riječ bi trebala imati priča rođena u glavama provjerenih i literarno potkovanih književnika. Baš zbog toga, i prije nego sam držao Chronomasterov CD u svojim rukama , imao sam osjećaj da ću dobiti kvalitetnu priču i nešto slabiju tehničku, prvenstveno grafičku izvedbu. No, već nakon prvog dodira, ugodno sam se iznenadio.

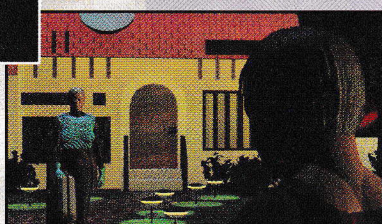
Džepni svjetovi

Vi ste Rene Korda, Chronomaster koji se specijalizirao u stvaranju "džepnih svjetova". Za one koji ne znaju što su to "džepni svjetovi, recimo da su to ultra bogati svjetovi u kojima opstoje zakoni po kojima vještice, cyborzi, leteći tepisi i ostale slične sitnice postaju više od same imaginacije. Već duže vrijeme Korda je umirovljen i izbjegava uzbuđenja. Međutim, jednog dana dobiva alarmantni poziv koji mu otkriva da je netko uspio zamrznuti (zaustaviti) džepne svjetove i tako ugroziti nebrojene živote. Jedva su vas uspjeli nagovoriti da pomognete i vi krećete u te svjetove nadajući se da ćete naći skrivene ključeve koji će ponovno pokrenuti vrijeme.. Za svoj zadatak često ćete koristiti "bocu vremena" jer njome možete odmrznuti određene predmete (pazite koje, jer neki se, npr. zaustavljeni meci, mogu pokazati vrlo opasnim nakon njihovog odmrzavanja.) Kao što sami vidite, priča je više nego čudna i intrigantna, zanimljiva za čitavog trajanja. Sada se neki od vas smješkaju jer još nisu naišli na avanturu koja im je prkosila više od par dana. Međutim, ja im tvrdim da su s Chronomasterom zagrizli tvrd orah. Naime, to je toliko teška igra da me još i sada pri pomisli na neke od zagonetaka boli glava. No, nije to sve - Chronomaster je toliko velik i složen da će iskusnim igračima trebati 2-3 tjedna dok ga završe. Ostalima savjetujem neka prošeću Internetom i nekim od siteova gdje će lako pronaći njeno rješenje (moja preporuka je Spoiler's Center na



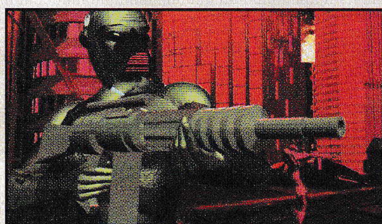






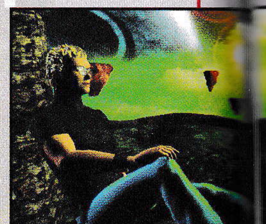


Rene Korda doživio je ovu strahotu prije 30-tak godina. Danas, on je chronomaster i ove događaje nikada neće zaboraviti.









...master

Hrvoje Kablar

...poznat po svojim zan- ... talentu za nježnu ... 80-ih jedna njegova priča bila ... Priča se zvala "Nine Princes in ... Commodore 64. Igra je, naravno, ... priča slabo iskorištena. Danas, ... pokušava izboriti svoje ...





Kako bi ostalo potpuno zaštićeno od pogubne okoline, vaše je tijelo zaštićeno posebnim balonom.





adresi http://www.et.ee/spoiler/).

Grafika, dar Bogova

Grafika također zaslužuje svoje zasebno poglavlje. U većini avantura programeri su koristili ili klasičnu bitmapiranu grafiku ili, u novijim igrama, digitalizirane sekvence kombinirane s renderiranim pozadinama. Sada je softverska tvrtka Capstone (Witchaven) sa svojim Chronomasterom zakoračila u svijet 100% renderirane grafike. U njemu su i likovi i pozadine prekrasno renderirani u SVGA grafici. Animacije nisu grafički izdvojene od same igre (npr. igra u SVGA, a animacije u običnoj VGA), već su i one u lijepoj i začuđujuće brzoj SVGA grafici.

Kako ne bi ostali van današnjeg trenda, u Capstonu su angažirali više-manje poznate glumce, koji su glavnim likovima posudili svoje glasove. Međutim, čini se da oni svoj holivudski staž nisu dobro iskoristili. Glazba, govor i zvučni efekti su veliko razočaranje, ne slijede vrlo visoku krivulju koju grafika i priča diktiraju. Inerface tj. grafičko sučelje je više-manje poznato, a novost je vaš, nazovimo ga, svemirski brod, kojim putujete između planeta, ali isto tako primate i važne poruke. Da biste završili igru, morate posjetiti 6 planeta i to ovim redom: Urbs, Aurans, Fortanu, Cabal, Verdry i Dyce. Svaki od njih ima svojstven krajolik i likove. Urbs je do sjaja ispoliran i vojnički nastrojen dok je npr. Aurans pješčani planet nalik svjetovima iz 1001 noći. Tu ćete naći leteće tepihe, oaze, divovske pauke, čarobne štapiće i sandale.

Gledano grafički, Chronomaster je igra koja će se sviđati svima, međutim kad je riječ o igrivosti, krug korisnika se sužuje. Ipak, gledano u cjelini Chronomaster je avantura koja će svojom kvalitetom zavrijediti našu pozornost.

CHRONOMASTER	
Igrano na: PC P5/100, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	56%
Grafika	87%
Igrivost	69%
Capstone	
UKUPNO	81%
Min. konfiguracija: PC 486/40, 8MB	







Steel Panthers

Igor Duić

Kada, gdje, kako i zašto? 1.9.1939., u zapadnoj Poljskoj, munjevitim ratom... Zašto?! Hmm, okupacija Poljske. Da, tako je nacisička Njemačka započela II. svjetski rat. Uživajte u mirisu baruta, eksplozijama mina i zvukovima granata uz najvjerniju i najorginalniju ratnu strategiju. Doživite i preživite II. svjetski rat na strani imperijalističke Njemačke, militarističkog Japana, Rusije, Italije, Engleske, Francuske ili, možda, Amerike. Može li SSI i bolje od Panzer i Allied Generala?



Prije odlaska u borbu naručite pizzu ili bolje, bombardiranje.

Jedna od najpoznatijih softverskih tvrtki, SSI, i ovim je proizvodom dokazala da joj nema ravna u strategijama. Makar će ova igra najviše obradovati ljubitelje strategija, ne morate biti ni okorjeli strateg, ni ovisnik o Panzeru i Allied Generalu da biste je zaigrali. Čim vidite jednostavnost izbornika, detaljnost i orginalnost grafike te poslušate "zaglušujuće" zvukove 155 mm topova i mitraljeske rafale, već ćete biti trajno "zarobljeni" ovom igrom. No, može li SSI i bolje? Može, može!!!

SSI forever

Programeri SSI-a nisu mnogo izmjenili način igranja. Kao i kod prednodnika, i dalje se igra u poljima tj. šesterokutima. Znači, možete pucati, napadati ili povlačiti na šest strana. Grafika je puno ljepša i detaljnija od General igara. U General igrama vi ste osvajali kilometre i kilometre područja jednim pomakom (bez borbe), a ovdje ćete se za svaki pedalj zemlje morati sukobiti. Moći ćete napadati neprijatelja iz zraka, vode, iz zemlje i sa nje. Pješadiju i topništvo možete ukopavati u zemlju, sakriti u rovove ili zaštititi vrećama pijeska. Vojnici će, naravno, najbrže stići na bojište kamionima, krećući se neminiranom cestom. To vrijedi i za tenkove. Prije svake misije kupujete oružja i vojsku. Nažalost, igra nije real - time, igra se na poteze.



Poznati SSI-jev dizajn strateških igara (heksagonalna polja).



Steel Panthers počinje u Poljskoj 1939., što je i početak II. svj. rata. Raspolažete sa 42 europske te 20-ak pacifičkih misija. Ako vam dosadi II. svj. rat, možete odabiranjem odgovarajuće opcije doživjeti i, naravno, pokušati preživjeti III. svj. rat. Među svim tim silnim opcijama postoji i jedna doista zanimljiva - "Encyclopedia". Tu ćete naći sva vaša i neprijateljska oružja s podacima u određenom periodu rata. Ako se odlučite na treći svjetski rat, prvo ćete se sukobiti s Rusima ili Amerikancima (samo ako igrate s Rusima). Zamalo zaboravih reći, igru možete igrati kako god želite, tj. za koju god stranu želite, bitke koje vi želite i kako želite, što znači da možete mijenjati i povijest. Ako vam spomenutih šesdesetak misija nije dostatno, možete izgraditi svoju misiju, drugim riječima - u igru je uključen editor za izgradnju bojnog polja.



Učini li vam se igra načas preteškom, možete odmah u Options meniju promijeniti težinu igranja. Imate li prijatelja koji dijeli vaše mišljenje o stategijskim igrama, a on živi na drugoj Zemljinoj polutki i ima modem ...., dovoljno je spomenuti E-mail igranje.

Tehnička strana

Za igru nisu potebni Windowsi 3.x, ni 95-ica. Najbolje radi u dobrom starom DOS-u. Minimalna konfiguracija vašeg računala za ovu igru trebala bi zadovoljiti 486/33 MHz/8 Mb Rama/VGA 512/12 Mb HDD/2x CD





[illegible] bih vam ja preporučio tek nešto brži procesor (66-80), bolju grafičku karticu (1 Mb) i po mogućnosti 4x CD ROM. Igru prati prilično dobar zvuk i zvučni efekti, a grafiku ne trebam komentirati (pogotovo ne kritizirati) jer sama zase dovoljno govori tj. pokazuje.

Za kraj

Steel Panthers je iznimno dobra strategija. Jedna od rijetkih koja je zasjenila Allied i Panzer Generala. Bilo bi dobro da prije nje odigrate koju od njih jer bi one svojom jednostavnošću i nerealnošću bile dobar uvod za igranje Steel Panthersa.

STEEL PANTHERS	
Igrano na: PC 486/50, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	69%
Grafika	72%
Igrivost	74%
Mindscape/S.S.I	
UKUPNO	75%
Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB	



Virtual Snooker



Miroslav Puljiz

VIRTUAL SNOOKER?! Je li itko i pomislio da će i takva igra doći na naša računala? Pa ako je moguće stvarati 3D tučnjave, virtualni nogomet ili košarku, zašto ne i bilijar koji će usrećiti njegove mnogobrojne ljubitelje.

Bilijar je načinila softverska kuća Interplay Productions i Celeris Inc., dosad nepoznati u nas, ali vjerujem da će ih ovaj bilijar proslaviti jer su ga napravili u savršenoj grafici (možete je sami birati, ovisno o brzini vašeg računala i vaše grafičke kartice).

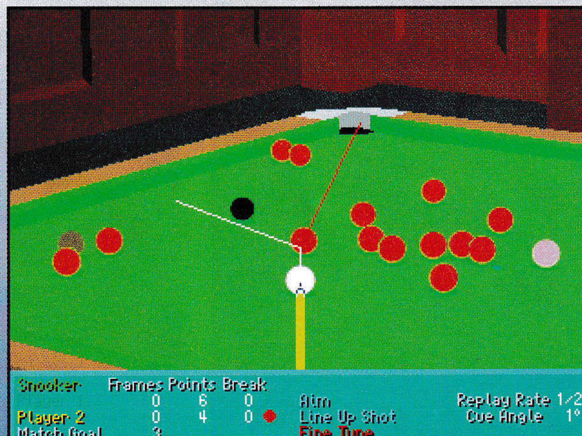
Bilijar možete gledati iz svih kutova, a igra se tipkovnicom i mišem. Lijevom tipkom miša udaljavate i približavate bilijarski stol. Mišem također upravljate i kamerama. Kad želite pogoditi bijelu kuglu, morate pritisnuti (i držati) slovo S na tipkovnici i mišem prema gore ili dolje birate jačinu udarca štapa. Ako ne možete ocijeniti gdje će otići kugla, možete pritisnuti slovo T pa će vam se pokazati dodatne crte koje će vam u tome pomoći. Želite li vidjeti ponovno dobar udarac, pritisnite na tipkovnici slovo R.

Možete igrati na običnoj 320x240 VGA, 640x480 i 1024x768 rezoluciji. Kod ovih većih možete birati vrstu svoje grafičke kartice, ako je uspijete



pronaći. Pravila igranja nisu teška, pogotovo ljubiteljima bilijara, koji će ga najviše i igrati. Moći ćete igrati protiv drugog igrača, ali i protiv računala. Meni se najviše svidjelo to što možete igrati preko mreže ili modema. No, prije toga morate u samim opcijama čim uđete u igru staviti port na kojem je vaš fax-modem. Virtual Snooker, dosad najbolji bilijar, dolazi samo na CD-u pa će ga moći igrati samo oni koji imaju CD ROM u punom izdanju, a tko ga nema morat će biti zadovoljan i sa CDRIP-om koji ide na četiri diskete. Ako imate QEMM, morate ga isključiti jer vam bilijar neće raditi.

...i crvena ide u rupu! 1 bod za vas i birate boju.



VIRTUAL SNOOKER	
Igrano na: PC 586/133, 12MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	65%
Grafika	71%
Igrivost	75%
Interplay	
UKUPNO	78%
Min. konfiguracija: PC 486/40, 4MB	



Cyberia 2

Hrvoje Kablar

Kad se prije nekoliko godina pojavio Rebel Assault, ništa više nije bilo kao prije. Uveden je sustav koji je zaludio i igrače i proizvođače igara te se pojavilo mnoštvo više ili manje kvalitetnih igara. Jedna od najkvalitetnijih koja je slijedila taj stil bila je zasigurno Cyberia. Evo, pojavila se i Cyberia 2, a samo nekoliko tjedana kasnije imam je na svom stolu spremnu za testiranje.





Ovako otprilike izgledaju akciske sekvence; vrlo su brze, lijepo napravljene i prepune neprijatelja.

Spomenuti način igranja sastoji se od nišanjenja i pucanja dok sama igra slijedi već unaprijed određeni i izračunati put bez mogućnosti igračeve interaktivnosti. Zbog čega su onda ove igre požnjele tako velik uspjeh? Vjerojatno zbog toga jer su ti arkadno - akcijski dijelovi popraćeni vrlo kvalitetnim i ponekad vrlo intrigantnim i efikasnim video sekvencama koje privlače igrače.

Međutim, oni najzagriženiji i najiskusniji, te ujedno i najizbirljiviji igrači, taj žanr smatraju vrlo jednodimenzionalnim te igrački i idejno vrlo plitkim. Svjesni te činjenice, do tada nepoznati softverski tim Xatrix razvija igru koja će osim arkadno - pucačkih dijelova imati i avanturističe. Igra se zvala Cyberia i danas je ona definitivno kult igra te je preporučujem svima koji je još nisu odigrali. Sada je već dvojka preda mnom, pa pogledajmo što nam nudi.



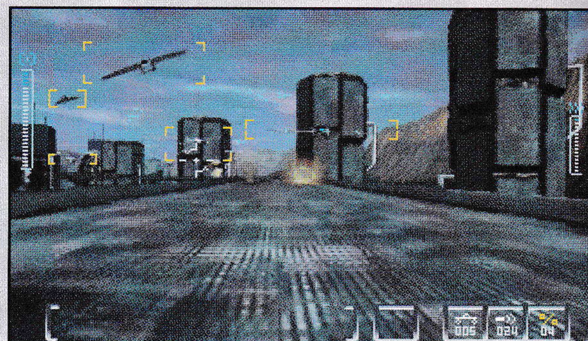
Zak se vratio

Igra počinje tamo gdje je originalna Cyberia završila. Glavni junak Zak budi se iz trogodišnjeg kriogenog sna. Ali, ne znaju svi što se događalo u jedinici zato ponovimo gradivo. General Devlin je poslao Zaka (tj. vas) da nađe novo i jako moćno oružje nazvano cyberia. Zak ga je našao, ali ubrzo je shvatio da je Devlin izdajica i da ga želi ubiti implatiranjem čipa u njegovu glavu zajedno s tajnim oružjem. Kako bi to spriječio, Zak i oružje se spajaju (?) u nešto što se zove cyberion. To novo "stvorenje" uništava Devlina i njegov svemirski komandni centar. Snaga eksplozije odbija cyberion natrag na Zemlju, gdje ga pronalazi dr. John Corbin. Evo, upravo tu je završila jedinica, a zaplet drugog dijela počinje kada Corbin odvoji cyberiu od Zaka i zamrzne ga. Zakovim buđenjem počinju nova događanja. Orbin je upotrijebio cyberiu za razvoj nove kemijske supstance stravičnih posljedica. Uz pomoć "Majora", zgodne djevojke (kasnije saznaje da je ona Corbinova kći) koja ga je probudila iz dugog sna, on mora spasiti svijet od ludog znanstvenika (zar opet?)

Sve je to na isti kalup

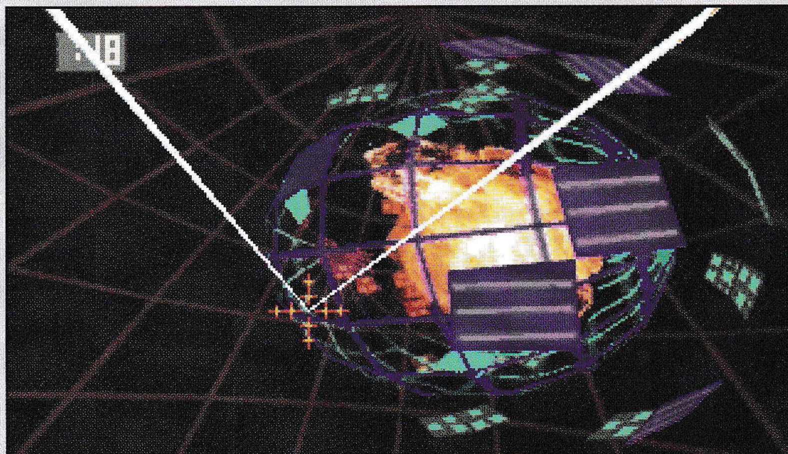
Iako postoji nekoliko razlika, u osnovi je Cyberia 2 ista kao i jedinica. Grafika, koja je bila revolucionarna u originalu, sada je sasvim prosječna i neće nikoga oboriti s nogu. Način





"The Major" kćerka glavnog negativca Dr. Korvina na pravoj je strani (valjda). Ona i Zak nepobjediv su tim koji će na kraju završiti u strastvenom zagrljaju.

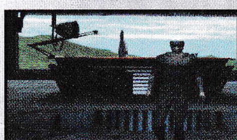




Grafika je gotovo ista, međutim najveću promjenu doživio je sam Zak. Izgubio je kosu i sada nosi maramu oko glave. Njegove posebne oštrice, blades, koje je nosio u prvom dijelu i dalje su tu i opet će vam biti od koristi pri otvaranju vratiju. Nakon odgledanog introa slijedi nekih 10-ak čisto akcijskih misija, od ubijanja stražara, bijega posebnim vozilom iz zatvora do leta zrakoplovom kroz oluju. Taj prvi dio potpuno me dotukao jer igrate, igrate, igrate bez prestanka, držeći grčevito fire prekidač i uništavate sve što se nađe na ekranu. Prije nego sam i počeo igru, pročitao sam na omotu da se svaki put kada startate Cyberiu 2 pokreće novi nasumce izabrani sustav koji onemogućava pojavljivanje neprijatelja na istim mjestima i tako igru čini uvijek zanimljivom. Međutim, igrajući duže vrijeme taj zeznuti prvi dio (neke misije i po 7-8 puta), ja nikako nisam uspio primjetiti taj revolucionarni sustav, tako da mi se čini da se tu neko grdno izlagao ili sam ja možda prestar za takve igre. No dobro, ipak idemo dalje. Kad sam već htio odustati od teškog prvog dijela, ipak sam ga u naletu sreće uspio završiti i ući u Corbinov kompleks.







Ima li tu avanture?

Zaka vodite onako kako ste ga vodili i u prvom dijelu. Znači, strelice lijevo i desno okreću ga oko osi dok strelica gore pomiče Zaka u odabranom smjeru. Međutim, tu je jedna novost. Kad korača, možete ga slobodno pomicati lijevo i desno, te tako izbjegavati razne eksplozivne igračke ili pak sumnjive čuvareve poglede. U praksi se ta novost nije pokazala baš zanimljivom i atraktivnom. Avanturistični štih, koji je u prvom dijelu bio puno naglašeniji, sada je zamjetljiv samo kod razbijanja raznih šifriranih brava i biranja pravog puta. Možda najveću novost u čitavoj igri predstavlja Virtual Reality Computer, kojeg ćete koristiti povremeno tražeći korisne informacije, ali i prekrasno renderirane video sekvence. Čini se da je danas u novim igrama Cyberspace teško izbjeći (igrali ste "Rippera"?). Cjelokupna grafika i zvučni efekti su vrlo slični originalu te će tek dobrim promatranjem otkriti neka nova poboljšanja u animaciji likova. Sve u svemu, pitanje je koliko je Cyberia 2 uspješna. Da je izašla istodobno kad i Cyberia, sigurno bi požnjela isti, ako ne i veći uspjeh, a danas? Odgovor na to pitanje ovisi o osobnim sklonostima igrača. Mene se osobno igra nije previše dojmila, ali ipak sam stezao joystick nekoliko dana i ipak došao do kraja. Što ćete vi učiniti, prepuštam da sami odlučite, ali znajte, kraj je dovoljno zanimljiv pa se igra ipak isplati odigrati.

Jedna od novosti Cyberie 2 je Virtual Reality računalo. Na njega ćete naići pet do šest puta i ludo se zabavljati.



CYBERIA 2

Igrano na: PC P5/100, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	70%
Grafika	76%
Igrivost	59%

Virgin

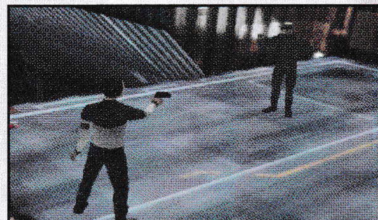
UKUPNO 68%

Min. konfiguracija: PC 486/50, 8MB



Oni najuporniji i najvještiji doći će nakon više ili manje muke do ove sekvence. To je naime posljenji obračun Zaka i Corvina.

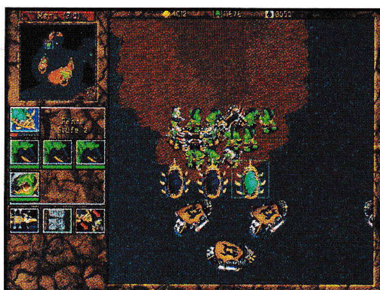






Warcraft 2
Beyond the Dark Portal

Hrvoje Kablar



Kad bi svi zaljubljenici igara glasali za najbolju igru prošle i ove godine, dajem glavu i čast da bi 99,9% igrača između stotine i stotine igara odabrali baš Warcraft 2 (ili možda Command & Conquer, ali pošto je ovo opis novih misija Warcrafta 2, pretpostavimo da je ipak gore spomenuti Mr. Universe kompjutorskih igara). Svi ti zaljubljenici vjerojatno su jedva dočekali dodatne misije koje se zovu Beyond The Dark Portal



Ne mogu početi ovaj opis prije nego se osvrnem na glavnog konkurenta, C&C, i njegove dodatne misije The Covert Operations. Ma koliko C&C bila izvanserijski dobra igra, dodatne misije bile su svojevrsno razočaranje. Nikakvih novih jedinica, novih terena, nove glazbe, ništa, samo koji osamljeni filmić i, recimo iskreno, velika težina. Veliki dio igrača već je nakon nekoliko minuta bespovratno odustao od igranja, opravdano razočaran. Zato sam s oprezom dočekao i Beyond The Dark Portal. Međutim, odmah je uočljivo, Beyond se uzdiže barem za pola koplja više od svoga konkurenta. Donosi nam dvije nove, nezavisne, zanimljive priče (jedna za ljude i druga za Orke), nove terene, zatim 24 nove misije (12 za svaku stranu), 10 novih likova i kompletan set novih zvukova. Nova priča usko je povezana s novim terenima. Naime, ovaj put ljudi kreću u konačni obračun s Orcima, te ulaze u misteriozni svijet "iza tamnog portala", gdje ih čeka njihovo, do sada potpuno neistraženo carstvo. Tu zadivljuju sitni detalji, kao što su mahovina i drugo bilje obraslo oko tamošnjih građevina. Odličnu priču prate potpuno nove animacije, koje su čak i kvalitetnije nego u Warcraftu 2. Isto tako, sad imamo i 5 novih likova na obje strane. Kod ljudi to su: Alleria, Danath, Khadgar, Kurdran i Turalyon, a kod Orka:



Deathwing, Dentarg, Grom Hellscream, Korgath Bladefist i Teron Gorefiend. Većinom su ovi likovi nositelji misija i čitave priče, te su vrlo jaki. Ponekad je jedan od njih



Nažalost, u novom Warcraftu nema novih jedinica, tu su samo nove misije.





...da zaustavi desetak neprijateljskih jedinica. Ako neki od njih ... misija obično neuspješno ... Što se tiče Multiplayera, ... se nije promijenilo, osim 50 ... misija. Težina igre je pomno ... tako da je sada negdje na ... zadnjih misija originala, dok je ... par misija osjetno teže od bilo ... prijašnje. Dakle, zagriženi igrači ... odigranog Beyonda mogu se s ... ponositi i hvaliti da su "meštri od Warcrafta". Recimo još da je ovo ... prvenstveno za iskusne igrače, međutim i prosječni korisnici Warcrafta provesti će nezaboravne ... uz ovaj nezaboravan Blizzardov proizvod.

WC2 - BEYOND THE ...

Igrano na: PC P5/100, 16MB
Druge platforme: N/A

Zvuk	85%
Grafika	89%
Igrivost	84%

Domark

UKUPNO 88%
Min. konfiguracija: PC 486/40, 8MB

Deep Fortress

Igor Duić

Deep Fortress na tržište je izbacila manje poznata softverska kuća First Step software. Već na prvi pogled reklo bi se da je igra "SMEĆE"! No, uvjerite se i sami.

Ovaj, ... ha, ha, ha . Šalim se. I ne pokušavajte jer ćete poslije imati samo noćne more. No, dosta "pljuvanja" (suzdržat ću se bar u idućim dvjema rečenicama). Evo i nekoliko dobrih riječi... hmm. Perfektna uvodna slika i lijep izgled pozadine, koja se nikako ne uklapa s objektima, jedini su aduti Deep Fortressa. Iskreno rečeno, meni se svidjela jedino opcija: "Quit game". No, nakon negativnih 70% za realizaciju recimo koju i o ideji i priči. Ako ste mislili da je igra samo loše realizirana, prevarili ste se. Igra ima i nadasve glupu i nerealnu priču. Vi ste u ulozi elitnog pilota helikoptera, izabran od najviših zapovjednika (vrhovnik, bojnik & co.) za posebnu akciju. A sada pozor! Poslani ste u duboku, najjaču i najutvrđeniju neprijateljsku bazu tj. tvrđavu da oslobodite otete vojaka od zlih terorista. Vi i vaša limenka (čit. helikopter) protiv čitave vojske. Zvuči realno, ha, ha, ha. Njihova utvrda ima sedam bunkera, a u svakom je zaštitni generator sljedećeg. Znate što vam je s njima činiti. U bunkerima su oklopne i zračne jedinice te pješadija. Da biste završili igru, morate osloboditi zarobljene





bojnike, uništiti svih sedam bunkera i pobiti sve "zle" teroriste. Oooo, pogledajte ovu raznolikost oružja (+3%). Na raspolaganju imate čak 5 vrsta. Tu je sve, od guna preko raketa pa sve do plazme. To bi bio Deep Fortres. Za ovu sramotu bit će vam potrebna 386-ica, 4 Mb rama, VGA grafička kartica i oko 3 Mb HDD. Ocjene ovoj igri nisam ni davao, ali ne zaslužuje više od 20-ak% ! I usput, dečkima iz First Stepa bih preporučio, kako so ono kaže .. hmm, ... da ! IN MEDIAS RES.

DEEP FORTRESS

Igrano na: PC 586/133, 8MB
Druge platforme: N/A

Zvuk	22%
Grafika	31%
Igrivost	36%

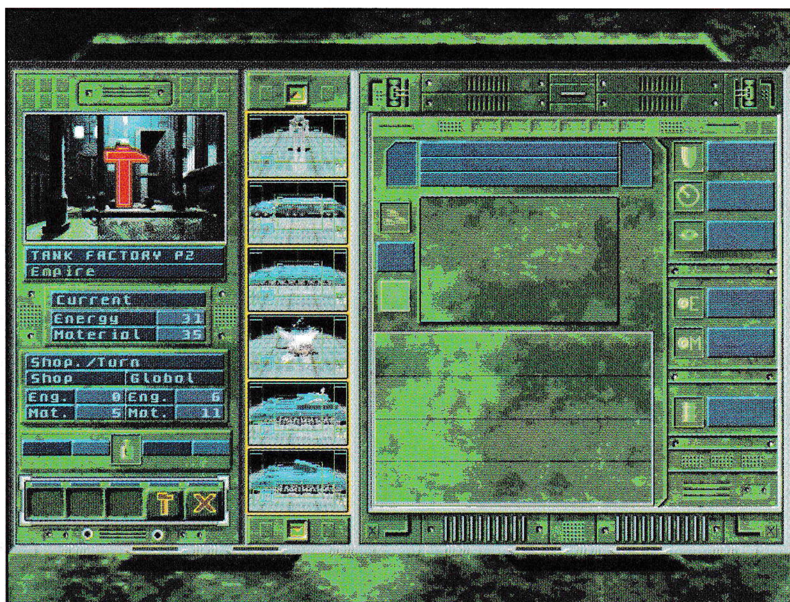
First Step

UKUPNO 23%
Min. konfiguracija: PC 386/33, 4MB







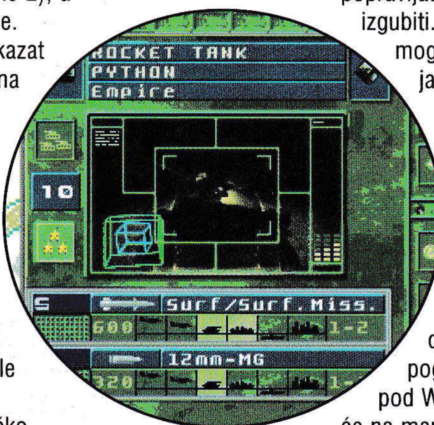




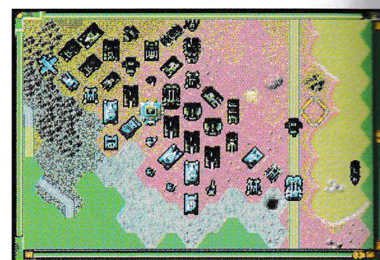
Tako puno jedinica, a sve se bore za ovo skladište u sredini. Nema što, vrlo izjednačena borba.

Ovdje ste u ulozi vođe carstva (Empire) i cilj vam je, dakako, uništiti sve one koji vam se ne žele pokoriti. Neprijatelj nije slab, udružuje se u saveze, ali na sreću i vi ćete imati pokojeg saveznika čija će pomoć dobro doći na bojnom polju. Mapu bojnog polja gledate iz ptičje perspektive (kao i u Battle Isle 2), a ona je podijeljena na heksove. Klikom miša na jedinicu, pokazat će vam se sve opcije koje ona može činiti (micanje, napadanje, gradnja rovova i druge specijalne funkcije). Neću trošiti prostor za opisivanje komandi jer ako uključite POMOĆ kratkim zadržavanjem miša nad ikonom, dobit ćete objašnjene o uporabi.

U odnosu na prošli Battle Isle svakako ima nekih poboljšanja. Vidljivo je grafičko poboljšanje kod animacija dok su jedinice na mapi ostale iste grafičke kvalitete, ako ne i gore. Uvedeno je dosta novih jedinica, a uz to vaše jedinice prelaze iz misije u misiju sa svojim iskustvom. To ne važi za sve misije nego samo za one u kojima se takav tip jedinice pojavljuje u scenarijima. Ako ste primjerice u četvrtoj misiji imali krstaricu i ona je postala elitna jedinica, ona će se tek pojaviti dvije misije kasnije - gdje je krstarica u scenariju. Računalo uvijek izabire najiskusniju potrebnu jedinicu. Stoga je pametnije čuvati iskusne jedinice i popravljati ih kad su oštećene nego ih izgubiti. Iskusne slabije jedinice mogu lako uništiti čak i mnogo jače ali neiskusne jedinice. Iskustvo se, naravno, stječe borbom - jedan čin za samo učešće, a dva čina za potpuno uništenje neprijatelja. Posebno je lijepo napravljena borba, ali morat ćete imati dosta brz procesor ako želite gledati borbu punim detaljima, pogotovo što igra radi samo pod Windowsima 95. Često će na mapi biti više savezničkih strana. Vašim saveznicima ne možete vi upravljati, već njima upravlja računalo pa će o tome ovisiti kako vaš saveznik igra, no po onome što sam vidio ne može se pohvaliti velikom inteligencijom. Prije nego što počnete igrati, pogledajte nekoliko gotovih scenarija gdje možete vidjeti karakterisitike raznih jedinica i vidjeti kako sve to izgleda prije nego se upustite u pravu igru. U misijama ne morate uništiti svaku neprijateljsku jedinicu (naravno da ima i takvih) već pažljivo morate poslušati naredbe. Često su ciljevi osvajanje određene zgrade, no ima i drugih. Kako misije napreduju, postaju i sve teže, s mnogo više jedinica i strana, ali ako ste bili racionalni sa svojim jedinicama i ako ste ih povlačili pa popravljali, vaša vojska će iz misije u misiju biti sve iskusnija pa ćete se lakše nositi i sa mnogobrojnim neprijateljima. Naravno da se do pobjede dolazi samo pravom strategijom. Napadanje jedinice iza leđa donosi napadaču određeni bonus. Isto tako, ako jedinica koja se brani graniči s više neprijateljskih, ima minus na obranu. Ako je okružena sa svojim jedinicama,



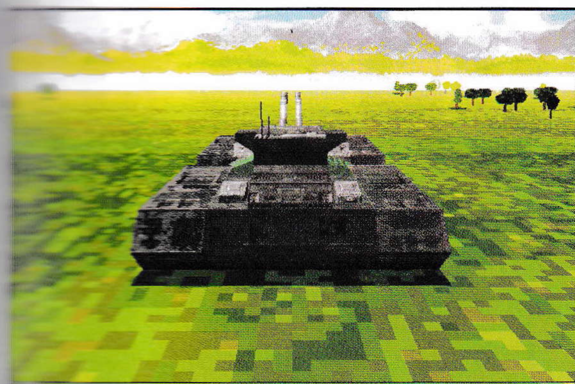
Sve je spremno za konačnu ofenzivu. Prvo navalite sa Rocket Tankovima (gore), a onda dokrajčite neprijatelja ostalim jedinicama.



Bluebyte, softverska tvrt... ma kao što su, primjerice, ... Isle 1 i 2, napravila je na... pod nazivom Battle Isle 2... i kod drugih igara ovog ti...

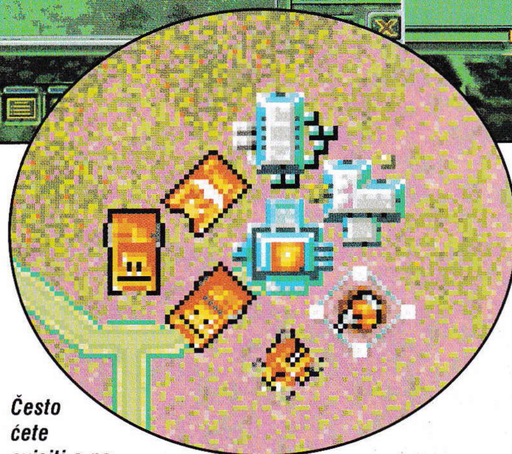
Battle



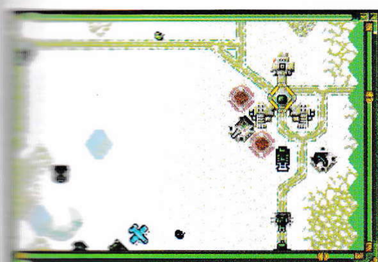


... je sigurno jedno od najjačih oružja u igri, mobilna tvrđava. ... je uništiti, a ima vrlo veliku razornu moć.





Često ćete ovisiti o ne baš inteligentnom savezniku. Ako povuče koji pametan potez, možda i završite misiju.



... po mnogim strategija- ... Line (Great War), Battle ... vrlo dobrog Battle Islea ... Smisao igre je ostao isti kao

...sle 2200

Ivan Rubelj

... ima bonus. Pojedine jedinice se ... bore na određenim terenima. Pješadija se, ovdje su to roboti, bolje bori u brdima, šumama ili u rovovima nego tenkovi. Logično je da tenk u šumi nije baš toliko učinkovit. Pametno je graditi rovove jer oni znatno pospješuju obranu, pogotovo pješadiji. Stoga možete u vašim tvornicama sagraditi puno pješadije i staviti ih na frontu u rovove, gdje će dosta otežati posao neprijatelju. Vrlo je važna logistika jer vaše jedinice imaju ograničenu količinu goriva i streljiva. Za to su potrebni kamioni za dostavu, koji su vrlo slabi i slabog oklopa pa ih morate dobro čuvati. Vrlo je nezgodno kad vam jedinica ostane bez streljiva pa se onda ne možete ni braniti. Postoje i razna vozila koja mogu graditi ceste, rovove, špijunska vozila i dr.

Postoje naravno i jedinice u zraku i na vodi. Dobra je taktika sagraditi nekoliko dalekometnih jedinica koje gađaju na dva ili više polja jer one mogu vrlo brzo steći dosta iskustva bez žrtava, a i vrlo su opasne, no na žalost, izbliza se vrlo loše brane. Najbolja je strategija ona koja dobro funkcionira. Sve ovisi o vašoj maštovitosti jer mogućnosti je bezbroj. Oni koji su igru ovakvog tipa već igrali neće imati baš nikakvih problema, ali će početnicima trebati nešto više dok shvate dobre i loše strane pojedinih taktika i dok razviju neku svoju. Zato i postoji mogućnost odabira nivoa težine igranja. Igru bi trebali nabaviti samo oni koji stvarno vole ovakav tip igara dok oni koji ih nisu igrali bolje da nabave Battle Isle 1 ili 2, a tek onda prijeđu na ovaj nešto teži nastavak.

Što god odlučili, nećete požaliti!

BATTLE ISLE 2200

Igrano na: PC P5/120, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	69%
Grafika	76%
Igrivost	74%

Blue Byte

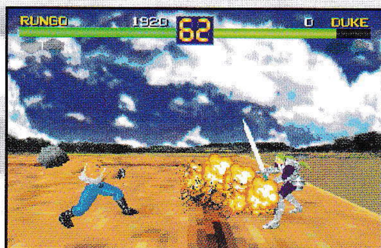
UKUPNO 77%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB





Borba je, kao i u prošlom nastavku, vrlo lijepo napravljena, ali šteta što je kratka.



Battle Are

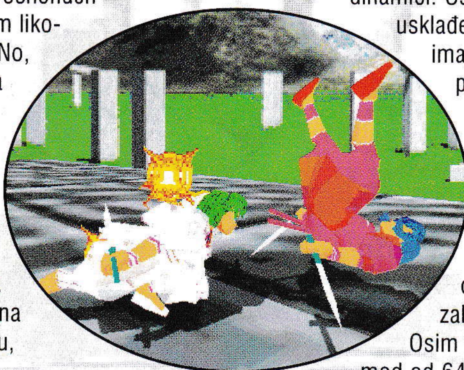
Sonyjev pokušaj da i na PC tržište izbaci svoje dosad u milijunima primjeraka prodavane proizvode urodio je plodom. Pred nama je 3d beat'em up, zaštitni znak Sonyjeve igračke ponude, Battle Arena Toshinden.

Dosad smo na PC-ju imali samo jednu igrivu šoru (Fx-fighter), a bilo ih je doista mnogo, no to je samo gomila krvavih (MK klonovi) ili grafički impresivnih (Criticum) igara...

No, priča se nastavila - dolazile su nove i nove igre, ali ne i bolje. Stoga prije kupnje dobro razmislite, propitajte se, odigrajte ih kod prijatelja... pa tek onda odlučite.

Pogledajmo je li Playmatesov Battle Arena Toshonden dostojan svog sjaja na PSX-u. Ima li ikakve sličnosti među njima? Battle Arena Toshonden na PSX-u ima izbor od osam likova, a imamo ih i na PC-ju. No, grafika je ono gdje PSX ima jače karte. Na PC verziji mnogo je toga žrtvovano radi glađe animacije. Kao prvo, display je kod PC računala smješten u 256-kolorni mod za razliku od PSX-ovog 16,5 milijunskog. No ni to nije sve, pozadine na PC-ju se uopće ne animiraju, tako da su nalik tapetama.

Samo po dosad pomenutom većina bi igrača mogla pomisliti da PC verzija u odnosu na PSX-ovu podsjeća na žgoljavu baba s protezom. No, na sreću PC verzija Battle Arena Toshindena je unatoč svemu nevjerojatno igriva. Naime, sama borba se izvodi na platou s kojeg se može pasti u bezdan, a svaka je kombinacija udaraca obraniva, što pridonosi dinamici. Osim toga, vidljiva je fina usklađenost likova pa svi oni imaju podjednake šanse jedni protiv drugih. Osim toga, vrlo su glatko animirani i gauraud shadeani u real timeu, tako da je borba dvaju "iskusnijih" igrača praktično mali Š-klasni kineski karate-filmić; drugim riječima, vrlo zabavno.



Osim toga, igra podržava SVGA mod od 640*480, te detektira bilo koji od 3d-akceleratora, tako da svi vlasnici dotičnih kartica mogu igrati igru bez poteškoća.

Ako usporedimo glazbu na PC-ju i PSX-u, morat ćemo potvrditi da na prvome cijela stvar zvuči skoro savršeno. Valja napomenuti da je na PSX-u glazba reproducirana direktno sa CD-a dok na PC-ju ne slušamo ništa više nego običan MIDI file, ali je kvaliteta reprodukcije skoro istovjetna.

Zaključak

Battle Arena Toshinden za PC je, mada grafički lošija, igriva isto kao i PSX vezija pa nema razloga da je ne nabavite. Osim toga, ova 3d borilačka igra bi vrlo lako mogla stati uz bok ostalim igrama tog žanra no ipak je to PSX konverzija.



Što može biti ljepše od nabijanja prijatelja dvometarskim mačem?





LIKOVI



Eiji

Mladi borac koji na turnir dolazi s namjerom da vrati čast svoje obitelji. Njegov adut je uklizni combo, nevjerojatan za zalete i teško ga se može izbjeći. No, ipak Eiji nema velikih šansi pri agresivnom nasrtanju jer mu treba dosta dok se oporavi nakon većine jačih udaraca. Izbezumljuje protivnika svojim izmicanjem.





Mondo

Borac lutalica koji na turnir dolazi slučajno. Njegova nevjerojatna kopljanička vještina izdvaja ga od ostalih.

Kao što sam rekao u uvodu, Mondo se koristi gore navedenim oružjem smrtonosnom preciznošću. Njegov "Goisjin sahn-yi" combo je

Toshinden

Damir Rukavina

... oružje kojim se vrlo ... izbaciti protivnika s ... Osim toga, njegovo snažno ... koplje je iskoristivo kao ... koji nanosi veliku štetu.





Ellis

Mlada djevojka koja u potrazi za ... voljenima ulazi na turnir, te ... da će ih naći žive.

Ellis je, ukratko, najbrža i najs... od svih boraca u igri, stoga ... je izbjegavaju početnici. Njezin ... je u comboima koji se izvode ...ranjem običnih udaraca, tako ... šarena prebacivanja u turboflip ... ne postoje.





Kayin

Amerikanac sa katanom. Njegova tehnika je identična kao i Eijeva, samo što mu dotični zalet ide pod lakim kutom prema protivniku.





Sofia

U tajnim redovima ona je poznata kao kraljica boli. Njezin je laserski bič (majko mila) izvrsno combo oružje kojim može izvesti gadne manevre poput vrtložnog udara ili štita boli. Treba napomenuti da može izvesti i projektilsko oružje. Ona je vrlo "krhka", ali brza i snažna.





Rungo

Divlji gorostas s batinom koji dolazi na turnir iz zadovoljstva. On je najsporiji, ali i najjači, tako da ga jedino možete pobjediti brzim izbjegavanjem njegovih sporih ali destruktivnih naleta.

Kao combo, poznat je po svom naletu s batinom pri čemu nanosi veliku štetu. Problem s gore navedenim udarcem je u njegovom sporom oporavku.



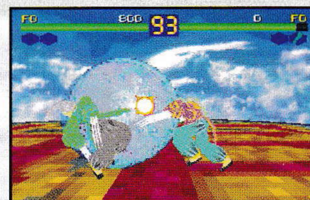


TOSHINDEN	
Igrano na: PC 586/133, 16MB	
Druge platforme: PSX, Saturn	
Zvuk	71%
Grafika	66%
Igrivost	87%
Takara	
UKUPNO	71%
Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB	



Fo

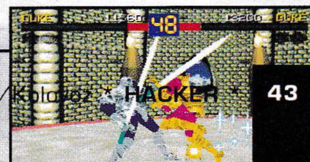
Stari majstor borilačkih vještina. Kao oružje koristi snažne bodlje koje drži u rukama kao Wolverine. Njegova posebna sposobnost je stvaranje velikih energetskih kugli.





Duke

Vitez goleme snage koji dolazi na turnir s velikom željom da povrati svoju izgubljenu čast. Njegova snaga je u smrtonosnim comboima koji odnose i do 50% energije.



Afterlife

Ivan Rubelj

Da li biste voljeli biti moćni poput Boga? Uživati i činiti što god vam se prohtije? Usrećuje li vas stvaranje, razvijanje i upravljanje vašim tvorevinama? Ako je odgovor da, Afterlife čeka na vas.

Baš sve ovo ili barem većinu toga omogućit će vam nova strateška simulacija pridošla iz Lucasartsove tvornice snova. Što vam je u Afterlifeu činiti, pitate se? Kao što samo ime govori, riječ je o zagrobnom životu. Vi ste vladar pakla i raja i nastojite svrstati duše po njihovim zemaljskim zaslugama. Vi ste Bog ili nešto sasvim blizu tom vrhovnom položaju. Ideja je vrlo zanimljiva, ali izvedba baš nije savršena. Igra je rađena po uzoru na SimCity, gdje gradite različite građevine posebne namjene. Otkud građevine u raju i paklu, čudite se. Pa baš u tome i jeste stvar. Gradite građevine i stavljate ih na polja. Ima ih dosta i prilično "čudnih" namjena. Tako na primjer, možete graditi zgrade za treniranje anđela ili demona, a kako to uvijek biva - skuplja građevina je i djelotvornija. Ulazna vrata za raja ili pakao što su skuplja, to su veća te mogu primiti godišnje više duša. Dakle, Afterlife je gotovo isti kao i SimCity, ali drugačijeg cilja i ideje i, naravno, lošiji jer ipak je to kopija. Kao što sam spomenuo, vi kontrolirate "protok" duša u pakao ili raj, zavisno o njihovim zaslugama u prijašnjem životu. Između raja i pakla je planet na kojem žive smrtnici i on je vaš glavni uvoznik duša. Kao i u SimCityju, i ovdje vam je određen novac za kupovanje građevina, što ovisi o broju duša koje "posjedujete". Polja na kojima ne možete graditi građevine su stijene i rijeke (crvena rijeka smrti u paklu i plava rijeka života u raju). Prostor za gradnju je jednak i za pakao i za raj, ali i ograničen pa ćete morati dobro promisliti koje građevine graditi, a koje ne. Posebnu ćete pozornost morati posvetiti gradnji cesta koje povezuju građevine. Naime, duše mogu hodati samo po cestama pa ako građevina nije dobro povezana neće se razvijati. Detaljne statističke podatke o pojedinoj građevini moći ćete dobiti klikom miša. Ima ih dosta. Građevina za stanovanje, ako ih tako možemo nazvati, ima raznih tipova, zavisno o grijesima ili učinjenim djelima. Nešto slično kao u Danteovom Paklu, po krugovima. Građevine koje se mogu graditi u paklu ne mogu se graditi u raju i obrnuto. Tu su naravno i mnogobrojne građevine specijalnih namjena. Postoje također i portali za reinkarnaciju pa tako duše koje žele doći ponovno na svijet imaju i tu prigodu. Nemojte misliti da je pakao nevažniji od raja i da više duša u raju znači veći profit. Trebate i raj i pakao razvijati usporedno. Najbolji je da i grešnih i nevinih imate podjednako. No, zapitat ćete se protiv koga se vi



ALTERNATIVNO

SimCity 2000 * Postanite gradonačelnik! Izgradite novi i ljepši grad. Ovo je definitivno nabolja igra ovog tipa, ukoliko ju još uvijek niste nabavili, trk do obližnjeg prodavača softwarea.

SimAnt * Izgradite svoj mravinjak. Samo za mravoljupce!

Civilization 2 * Nastavak legendarnog Civilizationa. Stavranje nacije. Obavezno isprobajte!



Ovako može izgledati pakao. Ukoliko vam se njegove građevine ne sviđaju, možete si slobodno igraditi raj.





Naime, u igri nema protivnika ... veliki nedostatak. Prisjetimo ... u Simcityju postojali ... gradovi, ovdje toga nema. ... Lucas Artsa mogli su se ... i malo potruditi. Da su ... igru u kojoj vi vodite jednu ..., a jednu računalo, zacijelo bi ... zanimljivije; možda bi tada ... biti podržana i igra preko ..., što je danas standard. ... sve brzo dosadi, nema ... izazova i igrat ćete je, ...atnije, samo zbog zan... i nove ideje, lijepe grafike i ... što pruža svojevrsnu zamjenu ... SimCity. Iskreno rečeno, ne bih ... baš preporučio Afterlife. Jedino, ..., da ga pogledate i malo ... iz čiste znatiželje, ali kod ....

Na grafiku i zvuk nemamo ... primjedaba, no što drugo ... od Lucas Artsa. Dakle, ... istinski ljubitelji SimCityja tre... bi nabaviti Afterlife, a ostalima ... je poruka: vjerujte mi, na ... ima mnogo značajnijih i boljih ... koje će privući vašu ...nost.

AFTERLIFE

Igrano na: PC P5/120, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	76%
Grafika	85%
Igrivost	74%

Lucas Atrs

UKUPNO 77%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



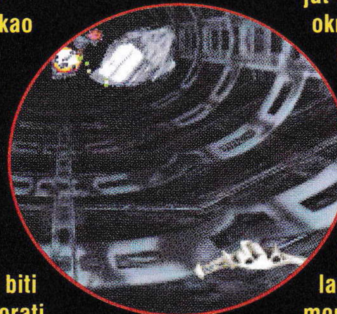
Super Stardust '96

Emil Marmelić

Ime vam se čini poznatim? Da, pogodili ste! To je nastavak legendarnog Super Stardusta sa Amige, samo ovaj put u malo poboljšanom izdanju.

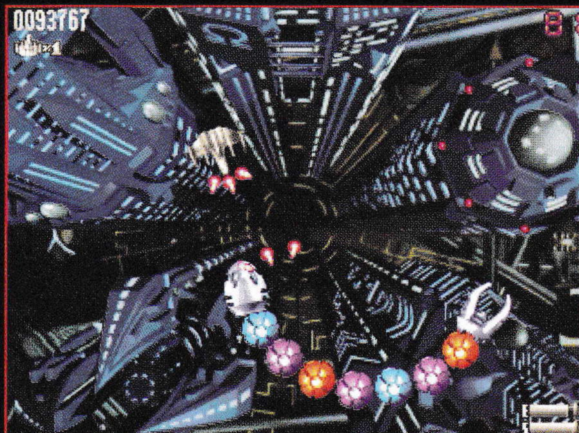
Kada pokrenete igru, vidjet ćete "mapu" i na njoj birate nivo. Na raspolaganju vam je 6 područja, svako različite težine, različitih neprijatelja i zadataka. No, zapravo, puno je zanimljiviji sam ekran. Za razliku od ostalih sličnih igara, on nema graničnike pa nema bojazni da ćete se zabiti u neki imaginarni rub. Kretat ćete se kao da je ekran okrugao, odnosno ako idete prema gore, kad dođete do vrha ekrana i prođete, nastavit ćete sa dna ekrana. Kasnije ćete uvidjeti da to zapravo ima i svojih prednosti, ali i nekoliko mana.

Iako je vaš cilj, najčešće, uništiti sve meteore, katkad će biti i drugih. Tako ćete ponekad morati uništiti sve trgovačke brodove, ponekad samo određenu letjelicu, a ponekad ogromnog svemirskog crva. Kad prijeđete prvih 6 nivoa, dolazite na tzv. bonus nivo, koji je poput klasične svemirske pucačine tipa Wing Commander, a na njemu ćete morati izmicati minama i meteorima (koje možete i gađati) i uništiti jednu veliku svemirsku letjelicu. Kad god uništite neki meteor, on će se razdvojiti na 2 manja, a oni, opet na dva manja.. i tako sve do najmanjeg koji, kad ga uništite, nestane (kao pang). Ovi najmanji, no ponekad i oni veći, pri raspadanju ili nestajanju ostavljat će vam razne "poklone" u obliku okruglih pločica sa slovima.



Prolaženjem kroz hodnike morate se izmicati minama i uništavati meteore. Na kraju je tu i svemirski brod kao glavni protivnik.

Prelaskom preko njih, kupite ih i tako dobijate dodatni život (X), energiju (SRCE), brže pucanje (G), pojačavanje štita (S), pojačavanje snage motora (E) ili bodove (P). Najvažnije je uništiti meteor, stoga to učinite kako god umijete, dakle prilagodite si način igranja. Jedino morate biti brzi, spretni i znati kada koristiti štitove. Grafika je lijepo napravljena, pogotovo pozadine; zvuk je također dobar, rekao bih čak i bolji od grafike. Mada se igra ne izdvaja ni po čemu od drugih pucačina sličnog žanra, kad je jednom zaigrate ona će vas trajno zarobiti. Nema ni nekih posebnih hardverskih zahtjeva pa će igra lijepo raditi i na jačoj 386-ici. Zato je preporučujem svima, i onima koji vole pucačine, i onima koji više vole FRP-ove i avanture, jer to je prava zabava za vruće ljetne dane koji su pred nama.



SUPER STARDUST '96

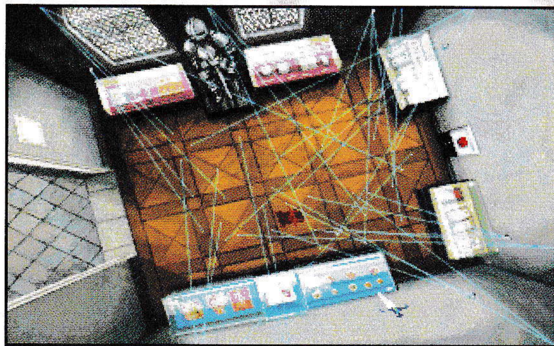
Amiga 500/1200

PC Atari 1040ST

Housemarque

75%

Timegate Knight's C



Pomoću daljinskog upravljača katapult morate dovesti u blizinu prekidača. Kad ga pogodite, laserske zrake će nestati, a vi ćete moći proći.

Nakon velikog uspjeha serijala ALONE I po dijelu H. P. Lovercrafta, pisca čija s najstrašnije horor priče, pojavio se i če odlične avanture. Izdavač je i opet Info smještena ponovno u prošlost, ali onu srednji vijek.

Videći koliku je popularnost stekao AIONE IN THE DARK, francuska softverska kuća Infogrames odlučila je ponoviti svoj veliki uspjeh i stoga je pred vama njihova najnovija horor avantura s još neviđenim novitetima. Službeno je ime igre KNIGHT'S CHASE, a serijala kojim je igra započela TIME GATE. Time gate su zapravo tri knjige (igre) koje će se pojaviti u sljedeće tri godine. Evo kako izgleda prvi dio.

Iz dubina mračne tamnice posljednji templar (pripadnik srednjovjekovnog viteškog reda) šalje krik očaja. Godina je 1995., vi ste u ulozi Williama Tibbsa, mladog američkog studenta prava u Parizu. Da biste spasili svoju zaručnicu Juliette, prinuđeni ste prihvatiti izazov Wolframa koji je u savezništvu sa mračnim silama. Uskoro se vraćate u prošlost, u 1329., gdje vas u tamnim hodnicima templarskog zapovjedništva željno očekuju. No budite oprezni: za povratak u 1995. god. postoji samo jedan put - TIME GATE! Igra dolazi na jednom CD-u. Instaliravši je, pokrećete je i iz Windowsa i iz DOS-a. Nakon instalacije i pokretanja nalazite se u uvodnom meniju (kojem možete pristupiti u svakom trenutku tipkom ESC), a iz njega možete pokrenuti novu igru, snimiti trenutačnu poziciju, učitati snimljenu poziciju i baviti se konfiguracijom zvuka i zvučnih efekata. Osim ovih opcija, jedna od zanimljivijih je i određivanje težine igre, i to ne samo na početku, već u bilo kojem trenutku.

Kretanje, borba. predmeti

Tijekom igre možete se kretati mišem i tipkovnicom. Iako je mišem ponekad brže, tipkovnicom je puno jednostavnije i učinkovitije. Kretanje obavljate strelicama smjera, a s tim tipkama se i borite. Ako imate neko oružje u ruci, borite se njim, a ako nemate, borite se rukama dok se pritiskom na CTRL branite. Borba je gotovo ista onoj u ALONE IN THE DARKU, odnosno svaki put kad želite izabrati neku radnju morate otići u osobni inventar (tipka I) te promijeniti opciju (action, fight, search). Tu ćete, također, moći koristiti i ranije pokupljene predmete. A pokupite ih vrlo jednostavno - ako ste se približili nekom predmetu koji se može pokupiti, vidjet ćete ga u krupnom planu i vi biranjem take or leave odlučujete hoćete li ga uzeti ili ne (moj je savjet da uzimate sve potrebne predmete jer nikad ne znate kad će vam i gdje zatrebati). Jedino ograničenje je što odjedanput nećete moći nositi više od 50 predmeta. Kad ih imate toliko, ispustite neke od njih i uzmite one koji vam trebaju. No neka vas to previše ne brine jer se to neće često događati.

Intro vam predstavlja crno doba inkvizicije, gdje čak ni templari, pripadnici srednjovjekovnog viteškog reda, nisu bili pošteđeni.





Sve opcije koje želite napraviti morate potvrditi tipkom ENTER. Kad izaberete predmet, koristite ga tako da dođete na željeno mjesto te držite tipku SPACE. Također, kad imate uključenu radnju searh, tipkom SPACE istražujete okolni prostor (radite ov što češće jer ćete predmete nalazi

Pomoć!?

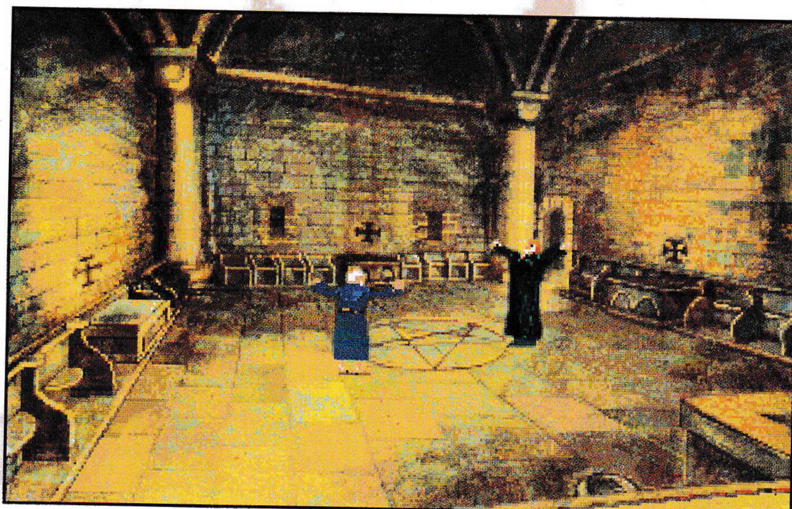
Za sve one koji ne znaju kako početi evo opisa prvih nekoliko soba. Igru započinjete pred muzejom. Uđite u nj i idite u desnu prostoriju. Pokupite s ormarića slušalice i idite u lijevu prostoriju. Kod drugog viteza pokupite štit i mač i uđite na vrata pored prvog viteza - sada ste u prodavaonici karata. S pulta pokupite CD i katapult, dođite do automata, uključite ga, ubacite CD i pogledajte povijet templara. Potom prođite kroz druga vrata, ovdje se nalazi ured. Kad vam Wolfram zatvori izlaz iz muzeja, pretražite obje ladice stola i pokupite novine, karticu i ključeve. Izađite van iz ureda i prodavaonice karata. Izlazeći iz prodavaonice, vidjet ćete da je uključen zaštitni sustav te će se prekidanjem laserske zrake aktivirati alarm. Oprezno, uz rubove namještaja i zidova, izađite van. Iz kutije za alat uzmite izvijač i njime otvorite prostoriju, uđite unutra i naći ćete slušalice. Pročitajte novine i kod velike slike pokupite aparat za gašenje požara.



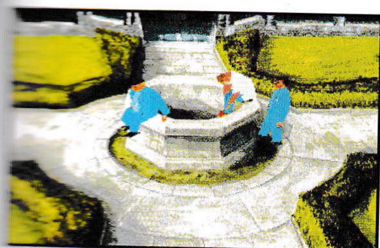
ase

…melić

…renog … kao … sve … adnja … rani



Prizivanje mračnih sila bila je omiljena zabava u srednjem vijeku. Pazite da ne prođete preko pentagrama jer će vaša avantura prerano završiti.



Otključajte kontrolnu kutiju i poprskajte je pjenom za gašenje požara (crvena boca). Kad uđete u prostoriju, izvucite mač i štit te ubijte viteza. Magnetskom karticom otvorite ormarić i uzmite streljivo za katapult. Napunite ga i koristite tako da ga daljinskim navođenjem upravite do desne prostorije u kojoj su laserske zrake. Kad ste vrlo blizu laserskih zraka, tek onda pucajte. Pogodit ćete prekidač i laserske zrake će nestati. Sada možete izaći i u dvorište muzeja. Ubijte i drugog viteza i otiđite do vratiju. Ona će se otvoriti i pojavit će se dva tipa. Ne pokušavajte ih ubiti. Kad dođu do fontane, dođite do njih i oni će vas uspavati, baciti u fontanu i vratiti u prošlost. Kad se probudite, bit ćete u tamnici. Dalje nastavite sami. Vjerujte, ono što ste dosad prošli uz moju pomoć tek je mali dio problema koji će vas pratiti.

Zašto da?

Ono što ovu igru toliko razlikuje od drugih su upravo njene karakteristike. Više od 300 lokacija i 50 3D inteligentnih likova u realnom vremenu okruživat će vas tijekom igre dok će ambijentalna i MIDI glazba pridonositi cijelom ugođaju. Grafika je također odlična (pogotovo su lijepo napravljene međusekvence i intro), čak i bolja od one u ALONE IN THE DARKU (a da i ne spominjem Ecstaticu). Ovo su samo neki od razloga zbog kojih igru bez ikakvih dvojbi mogu prozvati jednom od najboljih horor avantura do sada, ako ne i najboljom.

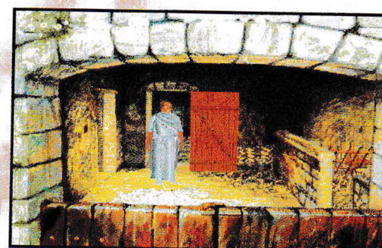
Ima li ne?

Nakon dugotrajnog testiranja ova igra zaslužuje samo i jedino pohvale.

Hardver...

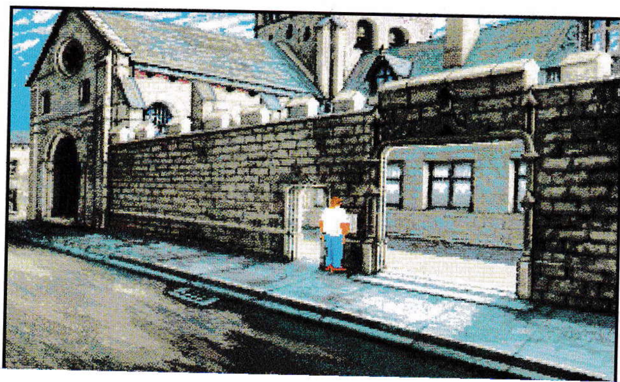
Uza sve ovo, igra čak nije ni hardverski prezahtjevna. Minimalno potrebna konfiguraciju je 486-ica DX 33 MHz sa 8 Mb RAMA, 25 Mb slobodnog prostora na disku i double speed CD-ROM. Naravno, igra podržava sve sound blaster kompatibilne kartice koje će reproducirati zvuk, glazbu i zvučne efekte.

I na kraju...



Ovu igru preporučujem svim zaljubljenicima u avanture, ali i onima koji će tu ljubav tek otkriti. Zbog nevelikih zahtjeva i super grafike i zvuka, ova će igra pridobiti mnoge poklonike, a pogotovo one koji vole avanture. Zato ako ste završili ALONE IN THE DARK 1, 2 i 3, vrijeme je da ponovno zavrnete rukave i pomognete mladom Williamu Tibbsu u njegovim avanturama...

TIMEGATE	
Igrano na: PC P5/100, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	91%
Grafika	83%
Igrivost	86%
Infogrames	
UKUPNO	86%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	





U muzeju se oboružajte mačem, štitom i ostalim sitnicama koje su se koristile u srednjem vijeku.

Normality

Ivan Rubelj

Sve je počelo tekstualnim avanturama u kojima vam je riječima bilo opisano mjesto na kojem se nalazite, a vi ste utipkavali komande. Iako ste mogli puno toga učiniti, nedostajala je grafika. I taj je problem riješen, pojavile su se tekstualne avanture sa slikama prostorija u kojima ste se nalazili. Zatim su došle avanture gdje više niste utipkivali naredbe, već ste mišem sakupljali predmete. Takav tip avantura, tzv. Point and Click, ostao je standardan sve do danas, kad je proboj naprijed napravila Gremlinova avantura Normality.



Što je tu tako revolucionarno, pitat ćete. Prvi put cijelu igru igrate iz vaše perspektive; znači, to je avantura u kojoj se krećete kao u Doomu. 3D grafički engine je tako savršen da sve izgleda poput stvarnog života. Kad se približite predmetima, oni neće postati skupina kockica nego će biti samo uvećani. Ovakve igre su postale popularne pa se uz Normality pojavila još jedna revolucionarna igra, Duke Nukem. Sigurno je da će nakon postignutog uspjeha ovakve avanture postati sve mnogobrojnije. No, imam i zamjerki. Da biste doista uživali u Normalityju, trebat će vam vrlo brz procesor, ne želite li igrati u VGA grafici u niskoj rezoluciji.

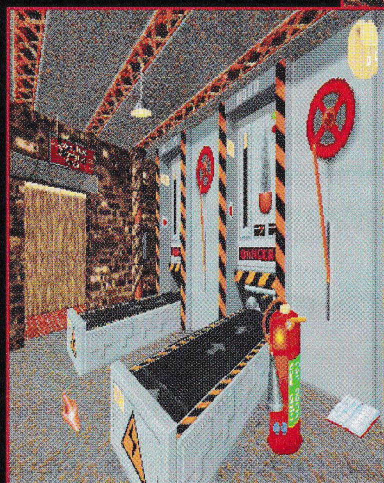
Scenarij i radnja su vrlo originalni. Vi ste Kent, simpatičan tinejdžer buntovnik. Volite se zabavljati, volite rock and roll i sve što današnja mladež voli. Ali postoji problem. Radnja se ne odvija u današnje vrijeme, već tridesetak godina u budućnosti, kad nova tiranska vlada zabranjuje bilo kakvu individualnost i žele, kako oni kažu, da budete normalni. Svi ljudi moraju se ponašati po njihovim pravilima i zakonima, slušati glazbu koju oni odrede, jesti što oni odrede... Sve to



podsjeća na srednji vijek. Vi ste, naravno, razočarani takvim stanjem. Želite to promijeniti, ali to će biti vrlo teško. Igra počinje u Kentovom apartmanu. On je u kućnom pritvoru u gradu Neutopolisu jer je bio "drugačiji". Naređeno mu je da gleda televiziju 24 sata dnevno cijeli tjedan. Naravno, prvi vam je zadatak pobjeći iz apartmana. Valja reći da imate potpuni nadzor nad Kentom, možete se saginjati, penjati itd. Ne možete se koristiti svim objektima, već samo onima koji imaju ime kad preko njih pređete mišem. U igri

Ovo su super extra mekani kreveti na struju. Osobu koja se usudi leći odmah pošalju u čudesni svijet snova. Stavite otpatke namještaja na desni krevet i to će privući čistača i osloboditi vam put za dalje napredovanje.







Neutropolis 2020

Potrudili smo se te posjetili vlasti Neutropolisa i zamolili i oni da nam daju listu normalnih i nenormalnih stvari. Niti jedna riječ nije umetnuta, sve je prepisano od riječi do riječi. COPYRIGHT Neutolpolis Government All Rights Preserved c.c.a 2020

Normalni građanine Neutropolisa, normalan si:
1. Ako gledaš NAŠE reklame i NAŠE programe na televiziji punih 24 sata.
2. Ako slušaš pjesmu: My Puppy is a good dog, koja je apsolutni hit Zoop Moggie Wogga.
3. Ako plaćaš porez više nego što treba.
4. Ako slušaš naše savjete jer oni su za tvoje dobro.
5. Ako vjeruješ svemu što piše u našim novinama.
6. Ako pola svog života potrošiš na spremanje sobe.
7. Ako cijeli život jedeš zamrznuto meso.
8. Ako nosiš naše majice s natpisom I am Normal.
9. Ako ne znaš misliti.
10. Ako se pridržavaš svega gore navedenog.

Normalni građanine Neutropolisa, nenormalan si:
1. Ako slušaš Techno, Rock and Roll i ostalu dekandentnu glazbu.
2. Ako tvoja soba nikada nije bila pospremljena.
3. Ako jedeš hamburgere, piješ Colu, žedereš pizzu.
4. Ako si inteligentan i znaš misliti.
5. Ako radiš ono što sam misliš da bi trebalo.
6. Ako voliš filmove, komedije, akcijske, p...... (ovo smo ipak morali cenzurirati).
7. Ako govoriš više nego što trebaš.
8. Ako si previše znatiželjan i zanima te da li dobro vodimo grad.
9. Ako se ne odnosiš prema našim policajcima s dužnim poštovanjem.
10. Ako se ne ponašaš prema članku za normalne.

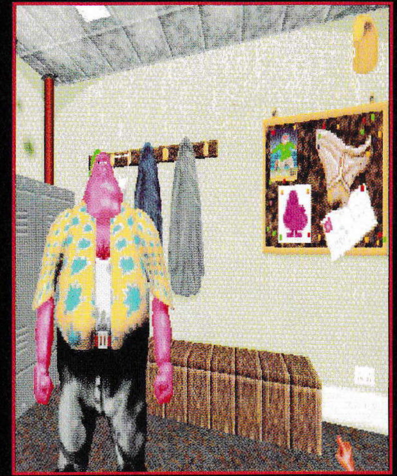
(Eto, kad uđete u Neutropolis, nemojte reći da vas nismo upozorili. A kad smo upitali Kenta pri bjegu iz apartmana za njegovo mišljenje, sve što je imao reći bilo je: IT SUCKS, IT REALLY SUCKS!)

nema zagonetki prisutnih u drugim interaktivnim igrama, već se sve svodi na korištenje predmeta, njihovo spajanje i dr. Igra je dosta teška, pa ni okorjelim avanturistima neće biti lako, ali olakšavajuća je okolnost što za svaku situaciju postoji više rješenja. Najbolje je da sve što nađete pokušate pokupiti jer će vam zasigurno zatrebati. Pošto se možete kretati kako god želite, dobro pretražite sve kutove i skrivena mjesta u prostorijama jer je možda baš tamo predmet važan za nastavak igre. Kad pokupite neki značajniji predmet ili učinite neku važniju akciju, to će biti popraćeno kratkom nedigitaliziranom animacijom. Po meni, animacije su čak i bolje od onih u Cyberiji. Doista su dobro napravljene, oduzimaju vam dah. Tu su još neki likovi, također, lijepo animirani, koji se vrlo čudno ponašaju, ali ipak razgovarajte s njima jer vam mogu odati vrijednu informaciju (pogotovo glupi policajci i drugo teh. osoblje Neutropolisa) ili vam dati neki važan predmet. Normality je prepun zdravog humora pa ne žurite, pročitajte smiješne natpise na pločama, a i razgovor može biti duhovit. Kent se kasnije pridružuje revolucionarnoj organizaciji koja se bori protiv sadašnjeg režima.

Zvuk je standardan za današnja vremena, dakle dobar. Govor je digitaliziran. Odličan grafički 3D engine, originalan scenarij i ideja, savršene animacije, nov način igranja avantura su riječi kojima možemo opisati Normality. Sveukupna ocjena: blizu savršenog. Ne treba ni reći, ali ovu igru svakako treba vidjeti ako je već ne možete imati. Jenom rječju, ovo je Mona Lisa informatičkih igara.

NORMALITY

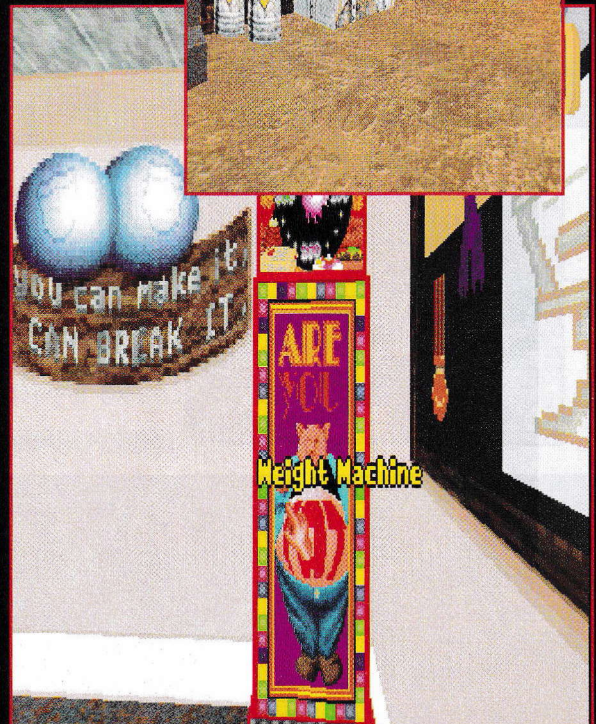
Igrano na:	PC P5/120, 16MB
Druge platforme:	N/A
Zvuk	84%
Grafika	89%
Igrivost	90%
	Gremlin Interactive
UKUPNO	91%
Min. konfiguracija:	PC 486/66, 8MB







Uređaj za mjerenje debljine, san svake djevojke. Minimalna težina 200kg.





Loaded

Damir Rukavina

Kad već pomislim da nasilne igre ne mogu više nadmašiti dosadašnji nivo brutalnosti, Gremlin me ugodno iznenadi svojim ultranasilnim Loadedom. Life is good!

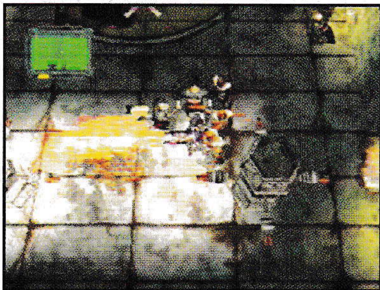
Većina proizvođača igara u zadnje vrijeme stalno promovira svoje proizvode u kombinaciji sa par galolitara crvene tekućine pa nama ne preostaje ništa drugo nego pljunuti u dlanove, uzeti kontroler ili joystick i prokrčiti put kroz gomilu spriteova. Zaista? Paa... baš i ne... jer ne znači da će svaka igra puna krvi i nasilja biti igriva i privući našu pozornost.

Loaded je ultranasilna pucačina predviđena samo za Playstation. Zašto? Zbog toga što je grafika izvedena u 16.5 milijuna boja sa real-time renderiranjem i light sourceingom (ne pitajte što to znači). Priča se vrti oko visokoosiguranog zatvora iz kojeg bježi šest manijaka naoružanih do zuba. Odakle im oružje? Vlasnik zatvora je također psihopat koji smatravši se omnipotentnim namjerno pušta kriminalce zanimljivih osobina da ga pokušaju ubiti. No, da bi stigli do njega, trebaju proći hrpu nivoa bla bla bla bla bla.....

Drugim riječima, igra je zamišljena da radi poput Alien Breeda. Dakle, tijekom makljaže sakupljate weapon powerupe, municiju, pametne bombe i slično.

Igra je izvedena s petnaest nivoa autentičnog izgled, tako da je ugođaj manje - više raznolik. Glazba je od popularnog industrial HC banda "Pop Will Eat Itself", tako da je i to sređeno. Štoviše, ona utječe na ugođaj više nego svi drugi elementi, koji uglavnom održavaju ovaj proizvod na nogama. No, bez obzira na sve prekrasne detalje, Loaded je vrlo zamoran zbog svoje neodređenosti. Naime, svi nivoi su nepregledni i podsjećaju na labirinte. Počevši s trećim, Loaded prelazi u pakao prepun nepreglednih hodnika i soba prepunih beštija koje jedva čekaju da vas raskomadaju. Drugim riječima, očito je da je programerima ponestalo ideja već nakon kratkog vremena. Iliti, ako maknemo glazbu i grafiku, ostat će nam običan Gaunlet-klon s hrpom leševa razbacanih po tlu.

Eh, da. Prije kraja moram spomenuti da su glavni likovi vlo zgodno zamišljeni i da su im karakteristike oružja jedne od glavnih elemenata u igri (Vox-in Sonic Boomer npr.).



Oprostite... khm... imate li vatre?



Aaargh..., hAAHhaaaHHAaa,... što se dobro osjećam,... Arghhhh, HAhaHAha..., Brlup...

Zaključak

Ako ste jedan od igrača koji kupuju igre da bi ispucali svoju agresivnost, nabavite i ovu. Ako ste pak jedan od onih koji padaju na grafiku, isto tako je nabavite. A ako ste među onima koji traže nešto više, odigrajte demo i ozbiljno promislite da li je ovaj proizvod doista vrijedan vašeg novca.

LOADED

Igrano na: PSX

Druge platforme: Saturn

Zvuk	91%
Grafika	90%
Igrivost	72%

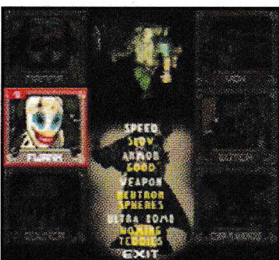
Gremlin Interactive

UKUPNO 71%

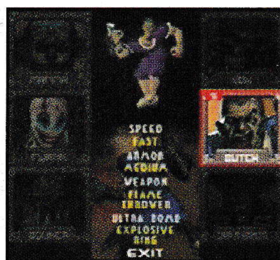
Min. konfiguracija: N/A

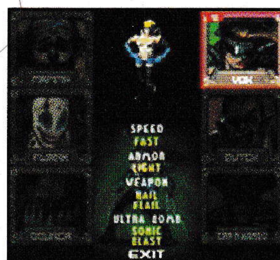


FWaNK
Hladnokrvan psihopat, bezuman i bez ikakvih moralnih načela.
CAP'N HANDS
Prastari Cyrat čije je čitavo tijelo (osim glave) snažna kibernetička konstrukcija oslikana živopisnim rezbarijama.
BUTCH
Višestruki bjegunac iz zatvora.

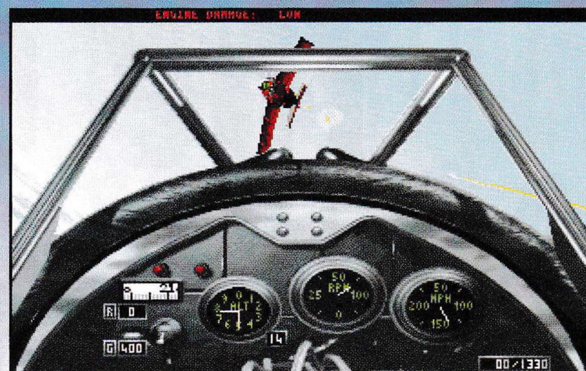












Jednom davno na nekom drugom svijetu živjelo se sretno i veselo. Jednog dana svanulo je crno sunce. Počeo je rat za vlašću. Četiri imperija krenula su u sudbonosnu bitku u kojoj je moguć samo jedan ishod: jedan car, jedna zemlja.

Odmah nakon kraćeg uvoda, birate između četiriju vojvoda, od kojih je samo jedan budući car. Nadajmo se da će to biti vaš izabranik. Najzloglasniji je Wilheim Taranus, vojvoda sjevera. Cijeli se život priprema postati vladarom. Vjenčanje s carevom kćeri je bio prvi korak njegovog prljavog plana. Ostali su likovi mnogo miroljubiviji, no ništa manje opasni u borbi.

Riječ dvije o igri

Rekao sam da je igra akcijsko-strategijska simulacija. Naime, igra nije prava simulacija, ne odlikuje se realnošću i smatrajte to prednošću. Ona druga riječ (strategijska) odnosi se najviše na kretanje po karti i određivanje mjesta napada ili obrane. U pohode idete flotom, koja će često biti napadana (kriminalci ili vojska). To će se najčešće događati kad budete presijecali njihov teritorij ili ispred većih uporišta. Flota se sastoji od velikih "balona" ispunjenih plinom tj. cepelina.

Uz vas će uvijek biti tri vjerne osobe: prvi časnik, zapovjednik i diplomat. Prvi časnik će vam iznijeti podatke o statusu flote, zapovjednik, naravno, izdaje naredbe za napad, diplomat pokušava iznaći mirno rješenje.

Probleme će vam zadavati i "banditi" jer će okupirati neka naselja. Vaši ciljevi su uglavnom na zemlji - zračna baza, vojna baza, komunikacijski centri, raketne baze, bunkeri, vjećnice, mostovi, tenkovi i različita vozila. Bilo bi dobro da prije osvajanja bilo kojeg slobodnog područja (zelenog) održite pregovore.

O zrakoplovima

Možete birati četiri grupe zrakoplova. Svaku grupu čine dva.

Prva grupa, War tide, sastoji se od dva najbolja, najefikasnija, naj..... i najbrža zrakoplova - VAMPIR i STORM.

Drugu grupu još zovu i Glorius, što se baš ne bi moglo reći za njihov učinak. Ne bih vam preporučio letenje ni GOBLINOM ni RAPTOROM. Ne dajte da vas prevare ova zvučna imena iza kojih se kriju tako slabi zrakoplovi.

Treća grupa nosi ime Pride. Sastoji se od istoimenog brzog i okretnog lovca s delta krilima i BANSHEEa, lovca presretača.

Posljednja i najlošija grupa je Danzig. U njenom sastavu je HURNET, po tehničkim podacima najlošiji, ali može poslužiti kao topovnjača i DRAGON, dobar bombarder.



Kao i u svim dosadašnjim Rowanovim (Rowan Software - Dawn Patrol) simulacijama, postoje pogledi kamerom na vaš i protivničke zrakoplove.

Tehnička strana

Na mojem računalu (166 MHz/16 Mb) grafika je bila izvrsna, detaljna i glatka. Učinak neće biti isti na nekoj 66-ici sa 8 Mb rama i 512 kb na grafičkoj kartici. Na navedenom računalu igra će postati glatka tek isključivanjem detalja ili ugradnjom 3D ubrzivačke kartice. Glazba je prilagođena razdoblju i tijeku događaja i ne predstavlja nešto posebno za razliku od odlično simuliranih i detaljnih zvučnih efekata. ◄

AIR POWER	
Igrano na: PC 586/166, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	78%
Grafika	83%
Igrivost	77%
Mindscape/Rowan	
UKUPNO	81%
Min. konfiguracija: PC 486/33, 4MB	



AIR POWER, hmm! Zvuči primamljivo. Kao ljubitelj, bolje rečeno ovisnik simulacija, pogotovo onih nasilnih (tipa napucam te sad, napucam te sad) gdje uništavate, ubijate, rušite i potapate sve što vam se nađe na putu, s veseljem sam instalirao ovu novu akcijsko-strategijsku simulaciju softverske kuće Mindscape.

Air Power

Igor Duić



The Clue

Krešimir Babić



Ako ste ikada poželjeli biti najveći kit u gradu, voziti skupocjenu kantu dok vam u krilu sjedi umjetna plavuša, paliti Kubanke tisućicama, onda je ovo prava igra za vas.



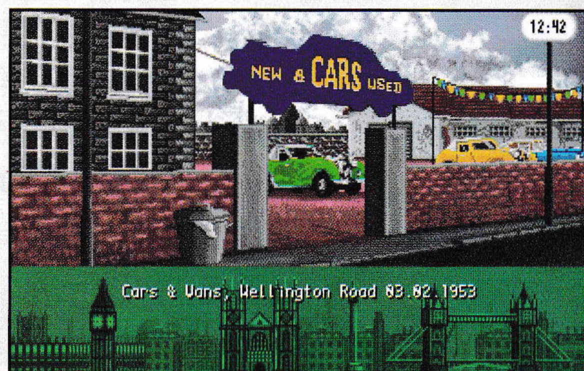
Sve je počelo 3. 2. 1953. u Londonu. Došao sam u obećani grad lijep, mlad i... siromašan. Hlače su mi bile toliko izlizane da sam bez problema mogao sjesti na kovanicu i pogoditi što je gore, pismo ili glava. Moram odmah priznati da nisam amo došao u poštenoj nakani. Pa neću, valjda, već početi raditi sa 23 godine?! Dakle, rekoh sebi, Matt Stuvysunt, ili ćeš biti mafiozo ili ćeš biti ginekolog - biraj! Pošto nemam medicinski, odlučih se za ono prvo. I tako, odvaljam se ja do prvog puba, kad tamo prava škvadra. Čuj mali, ak' te svrbe prsti, javi se meni, tako je uglavnom završavala naša spika. Bilo je i nekih čudnih ljudi (poštenih) koje to kao nije zanimalo. Bijednici! Pročešljavši okolinu, odlučio sam - moja prva pljačka bit će kiosk. Visio sam tamo 24 sata, bilježio prolaske policijskih patrola, analizirao tlocrt kioska... Bit će to lako učiniti, zaključio sam. Krećem sutra... To sutra danas je već postalo jučer; priznajem ćopila me prpa. Mislio sam naći kompu i s njim to obaviti, ali svi traže veliki postotak. Mogu ja to učiniti, mogu, uvjeravao sam se još tjedan dana. Napravio sam tri različita plana pljačke i na kraju to učinio po četvrtom. Nisam spavao cijelu noć. Ujutro sam slavodobitno prošetao ulicama s crkavicom u džepu. Tek tada sam shvatio da sam samo učinio nešto što klinci iz kvarta rade svakodnevno. Nisam klonuo - moja sljedeća pljačka bio je starački dom (nadam se da će mi baka oprostiti). Što mogu, sigurno je sigurno. Ali nije bilo tako. Kompa (čit. broj 3790) je obavljao looking out (prevedi ako možeš), ja sam provjeravao novčano stanje ladica kad se jedan penzić sa superuhom probudio i zeznuo cijelu stvar (šteta što u igri nema uzija). Kidnuli smo. Srećom, bilo je dovoljno za moj prvi auto - Fiat Topolino 1936 (čit. predratna peglica). Slijedila su nova poznanstva, nove pljačke, bolji auti. Najveći mi je gušt dan poslije ušetati u policijsku postaju i glumiti nevinašce. Moja je popularnost naglo porasla; svi su mi bili dostupni, od običnih džepara do specijalista. Otkrio sam i nekoliko kvislinga, čuvajte se Marka Smitha. Uskoro se pojavila i ONA. Ne moja baka, već Sabien, komad od glave do pete, i natrag, s minicom do vrata. Više vremena provodio sam s njom, nego pljačkajući. Rekli su da sam postao



Savjeti:

1. **Čim više osoba upoznate, veći su vam izgledi za uspjeh.**
2. **Budite sumnjičavi.**
3. **Dobar vozač i brz auto nemaju cijene, zato ne štedite!**
4. **Pažljivo proučite tlocrt svake građevine.**
5. **Pripazite na NOISE nivo. Bilo koji alat ne možete koristiti bilo gdje.**
6. **Usredotočite se samo na visokovrijedne predmete.**
7. **Ako koristite isti auto više puta, promijenite boju.**
8. **Ekipa koja dobro radi ne mijenja se.**





U bircu možete saznati mnoge važne informacije, a također i okupiti svoj "Dream Team" za razne poslove.

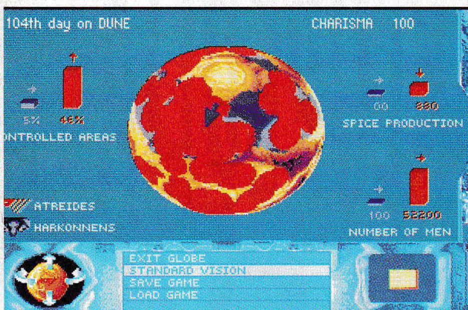
...mekan. Ima u tome istine. Poslije velike pljačke nacionalnog muzeja, prvi put su me priveli. Bio sam sumnjiv, ali to je sve; nedostatak dokaza. Možda sam ipak trebao biti ginekolog?

Slijedi višetjedno mirovanje. Odlučio sam obavljati samo looking out, to je najsigurnije. Kad zagusti, samo zbrišem autom, a ostali neka se sami snalaze. Hej, to je borba za opstanak, posao i osjećaji ne idu zajedno. Ta se taktika pokazala uspješnom. Prošlo je još dosta vremena dok mi se konačno pružila prava životna prilika. Pljačka stoljeća! Što, gdje, kada i kako doznajte sami. The Clue čeka na vas.

S tehničke strane igra pruža onoliko koliko se od nje i očekuje. Nijedna Lucas Artsova avantura ne bi se postidjela grafike, a ni zvuka. Vrijeme u igri je realno, što znači da ćete planirajući pljačku u hotelskoj sobi provesti najmanje tjedan dana (približno vaših 20 minuta). Pogled na scenu je iz prvog lica. Ovo jest avantura, međutim, nakon 7-8 pljački igra postaje zahtjevnija i traži od vas velike strategijske sposobnosti. Veseli činjenica da nema linearne radnje, što znači da na više načina možete doći i do različitih završetaka.

Ovaj nam je opis poslao Krešimir Babić, student iz Zagreba. Puno pozdrava Krešimiru i najbolje želje. Još puno sati igranja! Bok!

P.S.: Molimo te da nam se javiš u redakciju Hackera (tel. 01/435 179).





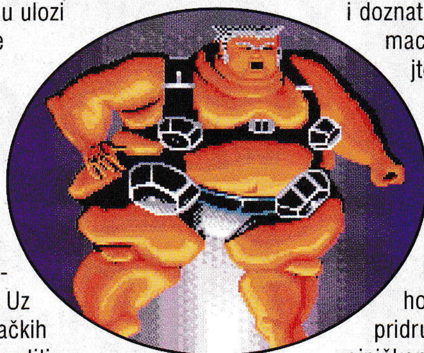
Dune

Vedran Relić

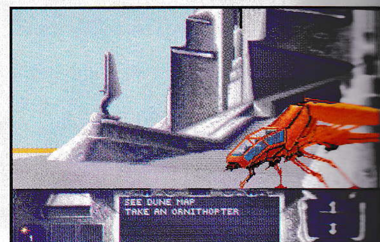
SF film Dune nastao je po knjizi, a igru je po filmu načinila programerska kuća Virgin Games u produkciji s Cryjo Interactive Enterteiment Systems.

Sve se događa u bliskoj budućnosti, čovjek je istražio većinu svjetova putujući svemirom pomoću Spicea (začina). Spice, najdragocjenija tvar na svijetu, može se pronaći samo na jednom planetu cijelog svemira. Taj planet je Arrakis, bolje znan pod imenom Dune, "Pješčani planet". To je izdvojeni planet beskrajnih pustinja. Vi ste u ulozi Paula Atreidesa, sina vojvode Leta Atreidesa. Vječni neprijatelji vaše porodice, Harkonneni, došli su na Arrakis da bi nasilnički kontrolirali proizvodnju Spicea. Ali car svemira Shadamm IV. je izabrao baš vas i porodicu Atreides da kontrolirate Arrakis, odnosno Dune. Uz pomoć nekolicine starosjedilačkih plemena Fremena vi ćete prihvatiti carevu ponudu te pokušati zauvijek istjerati Harkonnene s Dune.

Igra započinje vašim dolaskom na Dune. Nalazite se u praznoj palači smještenoj na sigurnoj udaljenosti od tvrđava Harkonnena. U gornjem dijelu ekrana odvija se igra. Cilj joj je vrlo jednostavan, trebate pridobiti što više Fremenskih vođa za sebe. Osim toga, morate još organizirati proizvodnju Spicea za cara. Za to će vam biti potrebni harvasteri i ornithopteri. Na mapi terena možete vidjeti zasićenost Spicea označenu nijansama žute do tamnosmeđe boje. Šetanje pustinjom nije preporučljivo jer ćete sigurno zalutati i dehidrirati. Za prijevoz vam također služi ornithopter. Zadavanje smjera se može vršiti s mape ili izravno iz ornithoptera. Komuniciranje s likovima je neophodno za napredovanje u igri. Oni će vas uputiti na sljedeći lik s kojim morate razgovarati i doznat ćete mnoge korisne informacije. Za početak porazgovarajte sa svima u palači, nakon toga sjednite u svoj ornithopter i obiđite sve pećine u blizini. U njima ćete naići na Fremene. Nakon kratkog uvjeravanja, pridobit ćete ih za sebe. Kad pridobijete Stilgara, njihova vođu, tada će vam se pridružiti i ostali. Započnite s vojničkom izobrazbom Fremena koji će vas prozvati Muad'Dib. Osim vojničke izobrazbe postoji još specijalizacija u području Spicea i ekologije. U obližnjem selu, kojeg ćete pronaći leteći onithopterom ispod palače, nabavite borbene module i laserske pištolje. Plaćate naravno Spiceom. Pošaljite par jedinica u špijuniranje neprijatelja. Kad pronađu neprijateljski tabor, vratite ih kući, a na tabor pošaljite nekoliko elitnih postrojbi. Malo-pomalo osvajat ćete teren, a time i Spice. Kad postignete određeni stupanj iskustva, moći ćete komunicirati s fremenskim vođama diljem planeta bez upotrebe mobitela. Kod neprijatelja ćete naći atomsko oružje koje će vam biti važno pri rušenju obrambenog štita glavne tvrđave Harkonnena. Kad sakupite oko 10000 motiviranih i elitno izvježbanih Fremena, moći ćete se suočiti s baronom Harkonnenom. Dune će vam pružiti puno sati zabave i avanture. To nije obična strategija. Recimo radije da je to avantura s mrvicom strategije.



O njemu ne treba suviše govoriti (gic, gic).





Kroz igru vas prati ugodna smirujuća glazba. Likovi su svi odreda digitalizirani tako da ćete ih lako prepoznati ako ste gledali film. Animacije su glatke a grafika zadovoljavajuće detaljna.

Hardverski zahtjevi? Za igranje je dovoljna Amiga 500 sa 1Mb proširenja. Igra dolazi na tri diskete i može se instalirati na hard disk.

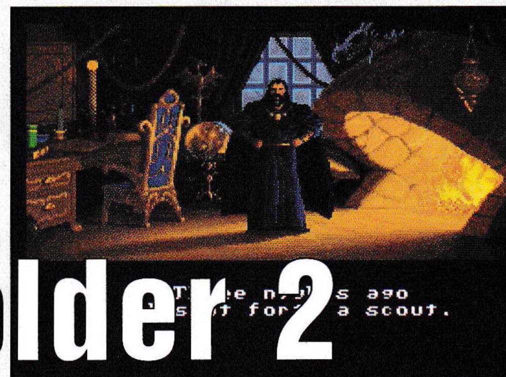


Vi i vaša ljubljena plavooka djevojka, na kraju igre postajete vladarima galaksije.



DUNE	
Amiga 500/1200	72%
PC Atari 1040ST	
Virgin	

Kažu da je najbolji prijatelj, prijatelj u nevolji. Hmmm! Ne želite iznevjeriti prijatelje? Želite iskušati vašu spremnost za pomoć u nevolji? Zaigrajte (i završite) Eye of Beholder II.



Eye of the Beholder 2

Igor Duić

Jedne užasne noći (kiša, munje, grmljavina) dok ste vi ljenčarili uz vatru i pokušali zaspati primili ste paničnu poruku vašeg prijatelja Khelbena Blackstaffa da ga odmah posjetite. Na vratima vas ljubazno dočekuje Khelbenov sluga i užurbano upućuje u radnu sobu. Vaš zabrinuti prijatelj odmah vam pojašnjava - prije tri noći poslao je izviđača u dvorac Darkmoon. Nije se vratio. Zabrinut za sigurnost svoga čovjeka i grad, moli vas za pomoć. Daruje vam kovanicu nalik na prsten, koja će vam, kaže, služiti za međusobnu vezu. Napominje da ćete morati djelovati brzo, poželi vam seću i teleportira vas pored zloglasnog dvorca Darkmoon.

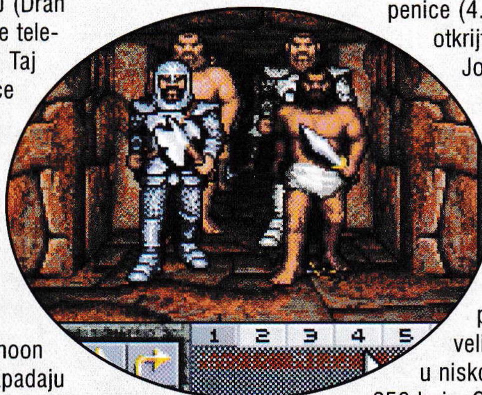
Kako kroz igru?

Ako imate iskustva iz kojeg drugog FRP-a, za vas neće biti problema. Igra nije nimalo jednostavna, ali ne dajte se zaplašiti. Ima tu magija, odgonetanja zagonetki, "smucanja" po labirintima, uzimanja predmeta i ubijanja neprijatelja i sličnih spodoba.

Ako niste neki FRP ovisnik imat ćete puno kritika na račun SSI-a, ali nezaboravite na veličinu igre, njezin format (medij) i ono najvažnije, igra radi i na Amigi. FRP-ovci su došli na svoje, a ostalima predlažem da probaju, vjerojatno će im se svidjeti.

Riječ - dvije o igri

Iako ste odlučili pomoći prijetelju, niste ni slutili da se u dvorcu Darkmoon osim stražara, čarobnjaka, vitezova, ... nalazi i ZMAJ (Dran Draggore). Kelbanu vas je teleportirao u obližnju šumu. Taj dio igre nije težak, a bit će vam još lakši ako budete crtali kartu (papir iz matematičke bilježnice i svaki pomak jedna kocka). Tako nećete pet puta prolaziti istim područjem. Kad prođete šumu, počinju muke. Dolazite do dvorca Darkmoon gdje vas Nadia & Joril napadaju čim otvorite vrata. Kada ih ubijete, uočit ćete da se put razdvaja na dva djela, stepenice prema dolje i prvi kat. Na prvom katu nema ništa osim neraspoloženog čuvara i vratiju koja bez odgovarajućeg ključa nećete moći otvoriti. Dakle, preostaje vam jedino da krenete u podrum gdje će vam u susret doći dosta čuvara. Poubijajte sve uljeze, pokupite sve predmete. Isto ponovite na 2. i 3. katu podruma. Zatim ćete naići na stepenice (4. kat podruma) i ... Dalje otkrijte sami.



Često se zna dogoditi da vam momci, koje ste maloprije probudili, žele pokazati koliko ste dobrodošli u njihove tamnice.



Još ću samo napomenuti: ako "naletite" na kakvu trubu, pokupite je. Trebat će vam.

The End

Eye of Beholder 2 je odličan FRP, uvjerljive priče, raznolikih likova i velike igrivosti. Odlično se vrti u niskoj rezoluciji (320*200) u 256 boja. O zvučnim efektima i glazbi neću govoriti jer su sramotno kratki i ograničeni, ali ako volite FRP to vam neće smetati. Vjerujem da ju je svaki FRP ovisnik već završao, a ako nije, što čekate !!!





S ovakvom družinom sigurno pobjeđujete!

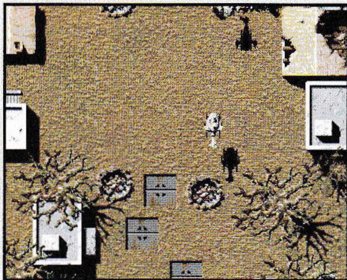
Smiješak na Krešinom licu daje nam do znanja da svećenici nisu nimalo bezopasni.

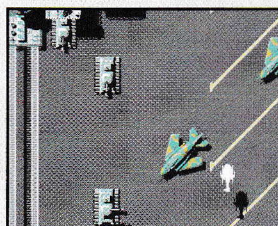


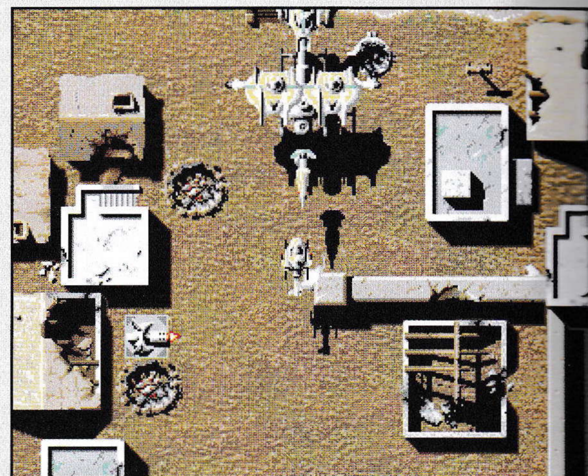
Storm Swiv

Zvonimir Štrucelj

Sve je počelo sa Silkwormom, solidnom pucačinom u kojoj je jedan igrač vozio helikopter, a drugi džip. Igra se dobro prodavala na tržištu i programeri sasvim nepoznate softverske kuće Random Acces napravili su njezin nezvanični nastavak - Swiv.

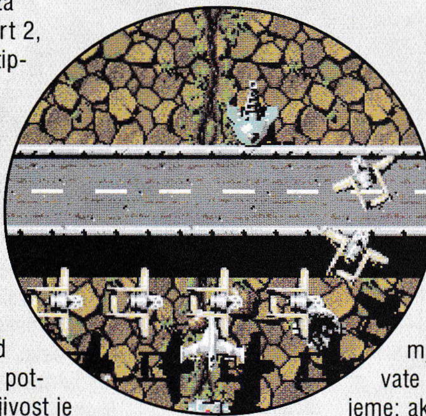






Bez obzira što značila ta kratica, iza nje se krije jedna od najboljih pucačina za Prijateljicu. Na početku igre pritisnite tipku Help i podesite način upravljanja za helikopter i džip (port 1, port 2, tipkovnica). Ako igrate sa tipkovnice, vozilom upravljate strelicama smijera, pucate SHIFT tipkom, a skačete ALTom (skakati možete jedino džipom). Helikopter ima potpunu slobodu kretanja po ekranu, a džip mora izbjegavati prepreke na putu.

Igra se sastoji samo od jedne misije podijeljene u 5 potpuno različitih zona. Zanimljivost je kod ove igre da se neprijatelji ne pojavljuju šablonizirano, tako da nećete moći "naučiti" kako prijeći određeni nivo, već se morate pouzdati u svoje brze reflekse i dobro oko. Bolje naoružanje i brže pucanje dobivate skupljanjem dodataka koji ostaju iza uništene "guske", poznate iz Silkworma. Pucanjem u dodatak, mijenja se natpis na njemu, a samim tim i njegovo značenje. Tako možete dobiti bržu paljbu, dvosmjerno i trosmjerno pucanje itd. Pojačanje na koje naiđete traje samo do prvog izgubljenog života. U borbi možete naići i na štit u obliku mjehura - ulaskom u nj, dobivate neranjivost na određeno vrijeme; ako ga upucate, uništavate sve neprijatelje na ekranu. U igri imate 6 života, što je premalo za završetak ove igre. Zato pauzirajte igru tipkom P i upišite NCC-1701N za beskonačan broj života.

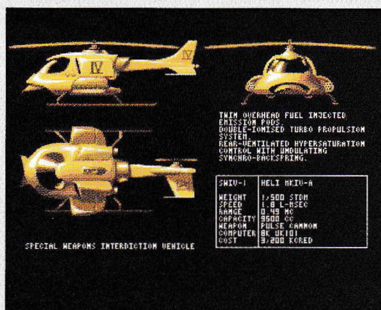


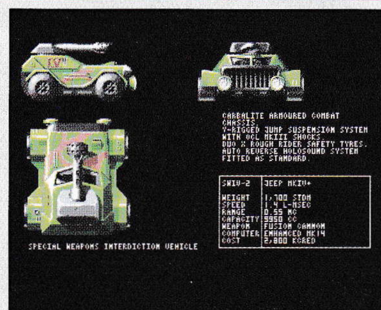
Kao i u svim igrama ovog tipa neprijatelji vas napadaju u grupama.

Grafika je pravi lijek za oči. Pametnim korištenjem zagasitih boja, uporabom sjena koje daju 3D opsjenu i preciznom grafikom dobija se dojam da je igra gruba digitalizacija. Morate priznati da slike koje vidite izgledaju impresivno, s obzirom da je SWIV napravljen u 32 boje, kao i većina igara na Amigi 500 (rijetke su igre napravljene u half-bright modu koji omogućuje istovremeno prikazivanje 64 boje na ekranu). Treba još napomenuti da zamjetnog usporenja igre nema čak ni kad se na ekranu nalazi dvadesetak sprajtova odjednom. Igra dolazi na jednoj NDOS disketi, ali vlasnici tvrdih diskova ne moraju odmah mrštiti obrve: igra ima specijalan loader i učitava nove neprijatelje dok vi tamanite one na ekranu, tako da nećete morati ni sekunde čekati na učitavanje novog nivoa. Koliko je igra stara dovoljno govori podatak da je prerađena i za tri najpopularnija osmobitna računala (znate li koje je treće?).

Šećer dolazi na kraju: ovo programersko remek-djelo bez problema radi i na polamegabajtnim Amigama!

Ukupna ponuda borbenih vozila nije baš velika, no unatoč tome odaberete li helikopter ili tenk uvidjet ćete da oba imaju vrlo učinkovita oružja.





STORM SWIV

Amiga 500/1200
PC | Atari 1040ST
Random Access

73%

Populous II

Vedran Relić

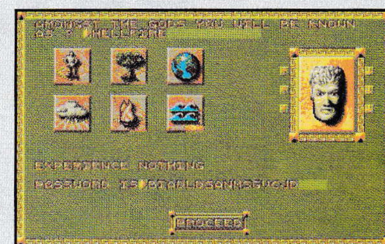


Kao jedan od mnogobrojnih Zeusovih sinova morate se iskazati pred ocem, i izvršiti sve zadatke koje vam on nametne da biste opravdali svoj položaj među bogovima.

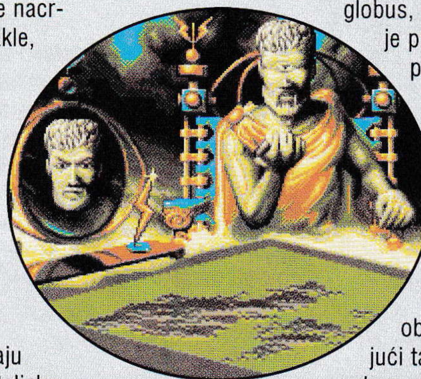
Bullfrog je svojom pojavom na tržištu igara napravio veliku prekretnicu. Prisjetimo se samo nekih naslova te firme: Populous, Populous II., Syndicate, Theme Park...

Godine 1989. pojavila se Bullfrogova prva igra Populous, koja je za razliku od ostalih igara tog doba imala izometrijski pogled. Bili ste u ulozi stričeka koji brije gore po oblacima i određuje sudbine naših malih i bezvrijednih duša. Bit igre, kako i sam naslov kaže, bila je osnivanje i povećanje populacije. Da biste u tome uspjeli, morali ste ravnajući tvrdoviti teren stvoriti površinu pogodnu za građenje dvoraca. Prve su nastambe bili šatori koji su se postepeno, ovisno o veličini ravne površine, pretvarali u kolibe, zatim kućice, pa kamene kućice i naposlijetku u dvorce. Po dvorcima se mjerila snaga jer se u njima obnavljala vaša populacija. Idilu je prekinuo vaš protivnik, zli bog, poslavši vam nekoliko potresa, poplava i ostalih nepogoda. Tada ste primijetili da niste jedini bog u susjedstvu i da morate toj zloći vratiti milo za drago. Ubrzo ste uvidjeli da je vrlo zabavno i smiješno gledati neprijateljske čovječuljke kako se utapaju ili kako moraju napustiti svoje kuće zbog zatrovane zemlje i zapaljene kuće. Taman kad ste pomislili da ste ga naučili pameti, obistinila se izreka da vrag nikada ne spava! Jedino što vam je tada preostalo bilo je da razvijete svojevrsnu taktiku za "umirivanje" ugroženih susjeda...

Novi nastavak, Populous II., donio nam je mnoga poboljšanja grafike i samoga izvođenja. Likovi su dvostruko uvećani i detaljnije nacrtani. Radnja je istovjetna. Dakle, ravnanje terena i prašenje neprijatelja s puuunooo više nepogoda i nesreća. Na sredini ekrana je glavna ploča na kojoj vidite dio zemljišta i čovječuljke. U gornjem lijevom kutu je mapa terena. Crni pokazivač predstavlja trenutno izabrani teritorij s glavne ploče. Bijele treptajuće točkice označavaju vaše dvorce, a žute neprijateljske. Brojčani omjer snaga u ljudstvu prikazan je u desnom gornjem kutu sa gledateljima u koloseumu. Plavi navijači su vaši, a crveni su suparnički. Lijevo od glavne ploče nalaze se dva reda ikonica. U prvom redu opcije su: čovječuljak, drvo, globus, oblak, vatra i voda. U drugom je pokazivač vaše moći. U početku možete samo ravnati teren, ali porastom ljudstva i broja dvoraca povećava se i vaša moć, tako da ćete ubrzo doseći opciju za stvaranje viteza (Hero) ili za slanje vremenskih nepogoda susjedima.



Nakon uspješno završenog svijeta dobit ćete "exp. points", kojima ojačavate neke od ponuđenih karakteristika.



Na kraju svakog nivoa dobivate "exp. points" koji su označeni gromovima pored vašeg lica.

Glazba je pred konačni obračun sve brža i brža, stvarajući tako određenu napetost. Živci rade svoje i kad-tad će nekome prekipjeti. Da li ćete to biti vi ili vaš susjed, sasvim je svejedno jer "There can be only one!"

Igra je na jednoj disketi, a ako vam brojka od 1000 nivoa ne predstavlja neki problem postoje i dodatni diskovi s novim nivoima. Za ljubitelje igranja u dvoje postoji mogućnost povezivanja dva računala preko modema ili serijskog kabela, što je samo još jedan plus ovoj ionako odličnoj igri.



Da bi se riješili nepogoda poput vatrenog tornada, dovoljno je pod njim iskopati rupetinu i potopiti ga.

POPULOUS 2
Amiga 500/1200
PC | Atari 1040ST
Bullfrog
81%



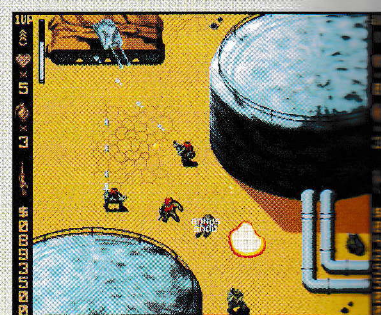
Commando se vraća! Ovaj put na svim AGA Amigama u kraljevskih 256 boja i glatkog izvođenja Watch Tower će vas natjerati da iz prašine izvučete svoje rasturene Quickshot joysticke i dobro razradite palčeve.

Watch Tower

Kristijan Žibreg

Pod okriljem izdavačke kuće CyberArts koja je skrivila hitove poput Virtual Rally i Virtual Karting te dirigentskom palicom programerskog klana CyberArts svjetlo dana je ugledao Watch Tower, san svih okorjelih arkadaša. Radi se o novoj, poboljšanoj verziji jednog veeeelikog hita na dobrom, starom "debeljku" - Commanda. Sad vam je jasno zašto sam rekao da je Watch Tower san svakog arkadaša koji iole drži do sebe. Naime, sjećam se kao jučer vremena kada smo svi mi "brzi na joysticku" danonoćno sjedili pred ekranom i uz poticajnu glazbu ubijali brze fleke po ekranu. I evo nas opet na istom mjestu deset godina kasnije, samo što su ovaj put grafika i izvođenje znatno poboljšani, što ne treba čuditi s obzirom da je Amiga oduvijek imala najbolje predispozicije za arkade. Imat ćete priliku isprobati svoju brzinu na joysticku sami ili sa prijateljem (icom) na 6 dugih nivoa i tri stupnja težine probijajući si put kroz pustinju, džunglu i grad raznoraznim oružjima i granatama koje je netko baš slučajno ostavio na podu. Vaši neprijatelji su inteligentni vojnici kojima nije cilj zalijetati se u vaše metke, a nisu zaboravljene i masivniji protivnici poput tenkova, helikoptera, zrakoplova, promatračkih tornjeva, kao i posebno okrutni čuvari na kraju svakog nivoa. Uz instalaciju na tvrdi disk i bocu gaziranog napitka, ljetni užitak je zajamčen.

Watch Tower je na 4 diskete, a postoji i CD verzija. Trenutno je to najveći hit na tržištu Amiga-arkada pa zato joystick u ruke i vratite se ponovo u doba dobrog, starog "debeljka" (Commodore 64, za vas koji ste se malo kasnije uključili). Ako više ne možete čekati ili biste jednostavno htjeli pitati izdavača koja je razlika između računala sa simptomima AIDS-a i emancipirane plavuše (ja znam, al' vam neću reći), pošaljite

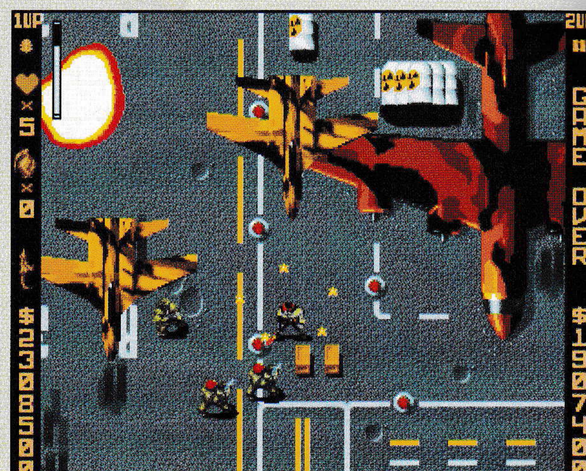


svoju elektroničku poštu (OTMŽOTMltd.demon.co.uk) i počastite se ovom odličnom igrom.

Stara, dobra ali još uvijek svježa tema o mišićavku koji se sam bori protiv tisuće i tisuće plaćenika, komandosa, ninji i drugih neprijatelja. Da pogodili ste, to je Commando!

WATCH TOWER	
Igrano na: AMIGA 1200, 6MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	71%
Grafika	78%
Igrivost	77%
	Cyber Arts
UKUPNO	76%
Min. konfiguracija: Amiga 1200, 2MB	





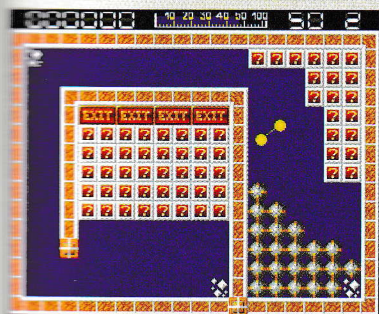
Mega Motion

Vedran Relić

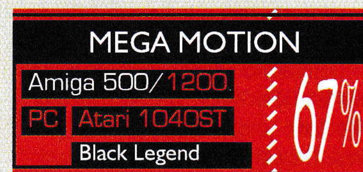
Programerska kuća Black Legend poznata je po svojim mega ostvarenjima. Izgleda da je zbog takve svoje reputacije nazvala ovu igru Mega Motion.

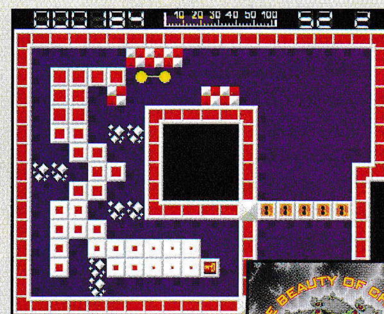


U igri upravljate balončićima međusobno povezanima. Jedan balončić je učvršćen, a drugi kruži oko njega. Kretanje se vrši ciljanjem jednog od balona te povlačenjem miša za lijevo uho. Povlačenjem miša za desno uho mijenja se smjer kruženja. Možda vam se čini dosta zamršenim ali, kad jednom uhvatite ritam, nitko vas više neće moći zaustaviti. Cilj svakog nivoa je pronaći izaz. Na prvim nivoima upoznat ćete se s predmetima koji vas okružuju i njihovim osobinama. Postoje kameni blokovi koje treba nekoliko puta zašamarati da bi nestali, zatim kuglice koje padaju na dno ekrana ako se pod njima sruši kameni blok (crne kuglice predstavljaju bombe - ako su povezane mogu izazvati lančanu reakciju) te mrtvačka glava. Ako pogodite u nju, oko vas će se pojaviti stijene i možete se pozdraviti s jednim od vaših malobrojnih života (3). Sve je u redu ako imate više od dva povezana baločića jer život se gubi tek kad izgubite i posljednju kariku (štapić). Birate jedan od 4 visokokvalitetna modula da vas prati kroz igru.



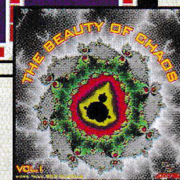
Pogled na nivo je iz ptičje perspektive. U gornjem dijelu ekrana su pokazivači rezultata, vremena, nivoa i života. Što još reći? Ugodnu vam rotaciju želim. Igra dolazi na jednoj disketi i radi na svim Amiga računalima.





Ljubitelji mozgolomki i zavrzlama ovog puta se mogu oprobati u ovoj prilično zabavnoj igri.

Megavision - trgovina za Amigaše



Meeegavision!!! Daaa, yes!!! To je ono što su svi Amigaši već poprilično dugo očekivali. Napokon su se vaši snovi ostvarili. Megavision je prva trgovina koja prodaje softver i hardver za Amiga liniju kućnih računala. Ovdje možete nabaviti gotovo sve, od novih igara do najnovijeg softwarea i dodatnog hardwarea, koji će poboljšati performanse vaše Prijateljice.

Vjerujem da neki od vas već duže vremena imaju problema s kupovinom novog miša ili joysticka, za sve te sitnice pobrinuo se Megavision po cijenama već od 74Kn.

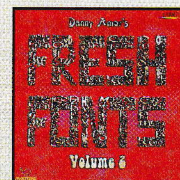
Naravno, uz dobar hardver nerazdvojiv je dio i dobar softver, pa su tu CD-i sa shareware programima,



CD-i s ozbiljnim programima i CD-i s igrama za A1200 i CD32. No, reći ćete, pa ja nemam CD-rom na svojoj Amigi! Ništa zato, u Megavisionu su vam omogućili nabavku CD-romova (u originalnom kućištu) i kablova za priključivanje. No, možda i ne želite CD-rom. Ok, kupite si koju igricu na disketama, jer tu su najbolji originali za Amigu; Breathless, Slam Tilt, Worms ..., već od 109Kn.

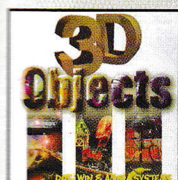
U svakom slučaju, možete naručiti katalog, vjerovatno ćete između 2000 naslova pronaći nešto i za sebe.

**CD-e ustupio:
Megavision
Praputnjak 94
51000 Rijeka
tel: (051) 80-99-33**



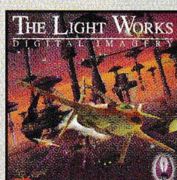


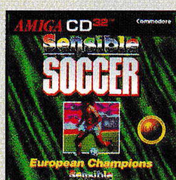
















Nakon vaših brojnih upita i strahovanja da smo ukinuli rubriku SAVJET VIŠE, moramo vam jasno i glasno reći: TO NIJE ISTINA. A da bismo vas to i dokazali, darujemo vam mnoštvo informacija koje će vam pomoći pri igranju najvećeg prošlogodišnjeg hita, Command & Conquera !



Command & Conquer

Patrik Pencinger

Ima puno stvari koje vam mogu pomoći u igranju C&C-a. Najbolje je prvo nešto reći o jedinicama i kako ih birati.

Definitivno najjača jedinica u igri je MAMMOTH TANK. On je privilegija GDI-a. Iako je najskuplji, vrijedan je novca. Do određene se granice sam popravlja, gađa mete u zraku, na kopnu i vodi! Protiv njega se valja boriti pješacima s bazukom (te pješake ćete lakše ubiti raketama, stoga malo vozite tenk pa malo pucajte da biste "natjerali" tenk da puca rakete!) i brzim motorima NOD-a (ali samo ako ih imate 5). Prednost GDI-a je i orca, borbeno zračno vozilo. Njegova jednakovrijedna inačica, kod NOD-a je Assault helikopter. Orca ima slabiji oklop, ali je brža. Ima manje streljiva, ali je ono daleko razornija od helikopterskoj, no helikopter ga ima više te je precizniji (jako pogodan za ubijanje ljudi). NOD ima helikopter samo u MULTIPLAYER misijama i u nekim Covert Operations misijama. Mada su im različite radne i tehničke karakteristike, oba su vozila dobro izbalansirana. Pametnije vam je graditi helikoptere/orce zajedno s njihovim uzletištima jer si tako štedite trud kod ponovnog naoružavanja. Ostale jedinice GDI-a su prosječnih mogućnosti.

Posebnost NOD-a su i pješaci s bombama...dosta su dobri za uništavanje pješadije. Od jedinica NOD-a možda je najzanimljiviji STEALTH TANK. Njega ne vidi protivnički napadač pa je stoga iznimno pogodan za upadanje u neprijateljsku bazu i njeno razgledanje tj. otkrivanje terena. Iako zanimljiva, ova jedinica nije pretjerano korisna u borbi. Ako vas zanima snaga i brzina, gradite motorčiće. Oni su, po meni, najbolja jedinica u igri. Pogotovo ćete u MULTIPLAYERU pomoću njih zadati protivniku velike muke! Najveći im je nedostatak relativno slab oklop i može ih se PREGAZITI harvesterom i mammothom dok im je prednost iznimno velika pokretljivost (ovo je najbrža jedinica u igri!) Sa 5 takvih motorčića bit ćete strah i trepet protivničkim harvesterima.



Ako vam nedostaje novca u igri iskoristite bug! U verziji 1.07 pri prodavanju silosa (makar bili prazni) dobivate daleko veću sumu nego što bi trebali (oko 1000 CR). Ovaj bug je ispravljen u drugim verzijama.

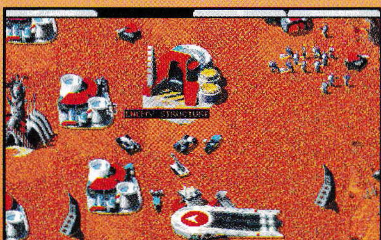
Ako je za vas najveća vrlina pojedine jedinice njezin domet, tada ćete dakako izabrati raketu (SSM-surface 2 surface launcher) ili haubicu (artillrery). Nezgodno je samo što rakete postoje samo u MULTIPLAYER misijama. Bacač raketa je pogodniji za ubijanje pješadije i jedinica sa slabim oklopom dok haubica razara sve živo, ali je nešto slabijeg dometa. Mana je ovih jedinica slab oklop i pomalo sporo kretanje. Stoga ih nikad ne šaljite u borbu same, bez pratnje!

Još jedna specifičnost NOD-a je FLAME tehnologija. Njome možete graditi ljude s bacačima plamena i flame tenkove. Oni su najbolje oružje protiv pješadije!



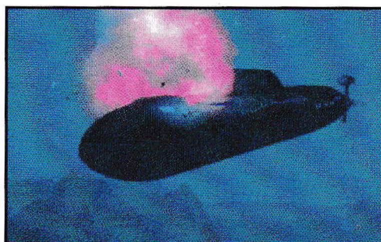
Najefektivnija zaštita od atomske bombe je građenje objekata u širinu kako bi bomba zahvatila što manje.

Recimo koju i o građevinama. Vjerovali ili ne, ali i ovdje je NOD u prednosti! Posebne građevine NOD-a imaju puno jači oklop, npr. ako probate baciti slabu nuklearnu bombu na NOD zračnu luku i GDI tvornicu, vidjet ćete na mjestu GDI-eve tvornice prašinu dok će NOD-ova izgubiti oko ¼ energije ! Defenzivne građevine GDI-a priča su za sebe. Predlažem da mitraljesce i ne gradite. ADVANCED GUARD TOWER je nešto bolji izbor. No ako želite učinkovitost, morate imati najmanje 2 na okupu ! Gađa ciljeve na zemlji, u zraku i na vodi, a cijena mu je 1500 CRD. NOD ima 3 vrste obrambenih građevina i to jako korisnih! Turreti su iznimno dobri protiv svega motoriziranoga. Jedina su prava obrana od njih komandosi. Kad su sami, turreti ipak nisu previše učinkoviti. Kao obranu protiv jedinica iz zraka valja izgraditi 1-2 SAM







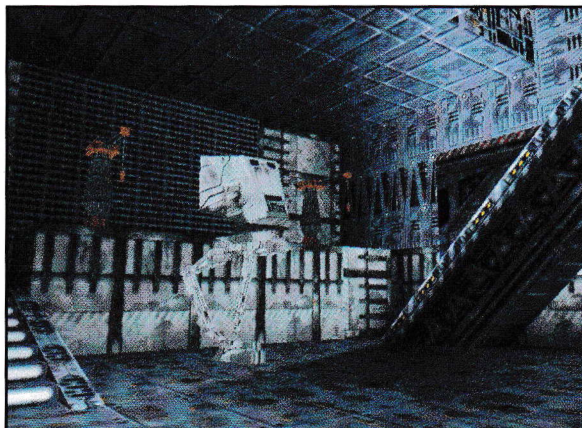


launchera. Ovo protuzračno oružje je doista učinkovito bilo protiv orca, A10 ili Assault helikoptera! Obelisk vam predlažem u sredini baze da biste se osigurali protiv mogućeg napada inženjerima. Pri obrani baze prilično vam je važan i razmještaj građevina! Postoje dva glavna načina građenja. Prvi je da sve gradite zbijeno te da bazu ogradite zidom. Cijelu površinu baze pokrijete dometom obeliska. Na ovaj način izgradit ćete kompaktnu bazu koja se lako brani, ali joj se nanosi velika šteta kad na nju padne nuklearna. >> Mali trik koji će vam pomoći u odvraćanju neprijateljskih nuklearnih raketa (kad vam je protivnik računalo): izgradite 2-3 ADVANCED GUARD TOWERA na sigurnoj udaljenosti od baze. Sada će računalo gađati nuklearnom te tornjeve, a ne vašu bazu, a dok mu se ponovno napuni nuklearna, vi ste ga već umlatili.>> Drugi način građenja baze potpuno se razlikuje od prvog - gradite tako da bazu što više raširite. Ovo osigurava izvrsnu prohodnost jedinica, a važan vam je i osvojen teritorij. Na ovaj je način teže pravilno izgraditi bazu, ali kad jednom uspijete gotovo ju je nemoguće osvojiti! Kod gradnje nemojte gomilati elektrane na jedno mjesto, mada to zgodno izgleda, jer su tako više podložne nuklearnom napadu, a ako vam nestane struje na duže vrijeme, neće vam raditi pasivna obrana baze, što znači da ste gotovi. Kad igrate u MULTIPLAYERU, predlažem vam da uključite crateove. U njima možete naći mnoge zgodne (i nezgodne) stvari od otkrivanja cijele mape preko liječenja svih jedinica do novog gradilišta! Predlažem vam da ostavite uključen i TIBERIUM. Isključivanjem te opcije zaustavljate obnavljanje tiberiuma...

U verziji 1.07 ove igre postoji i jedan prilično zgodan bug (koji je nažalost ispravljen), a omogućava građenje bilo gdje na mapi. Postupak je ovakav: izgradite građevinu i umjesto da je postavite na velikoj mapi, postavite je na maloj tj. na radaru. Ovo zna biti zabavno, osobito u početku. Za računalo (naravno) ne vrijedi ono pravilo o gradnji da sve zgrade moraju biti spojene. U C&C Covert Operations postoji jedna misija u kojoj vam iznenada računalo počne graditi turette u bazi...pa se vi obranite. Sve u svemu, Command & Conquer je ujednačena i igriva igra, s bezbroj atraktivnih trikova, ali nijedan od njih nije 100% učinkovit. Igrajte, istražujte, tko zna što ćete još otkriti!

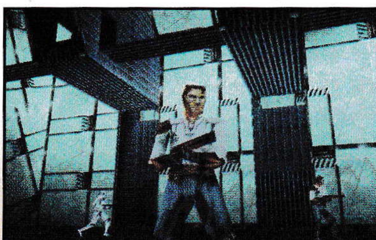


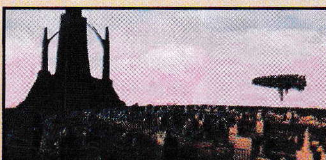
Nastavak sa 27 str.



Zašto tako kasno?

Prema riječima jednog od ljudi koji vode ovaj projekt, LucasArts je s ovakvim tipom igre čekao tako dugo zato što nije bila dovoljno razvijena tehnologija kojom bi se mogli izbjeći svi kompromisi vezani za brzinu izvođenja u odnosu na kompleksnost grafike i samu igrivost. Sada kada je ostvariva igra koja će raditi dovoljno brzo i istovremeno izgledati kao "prava stvar", i LucasArts namjerava nastaviti s trenutačno popularnim trendom rađenja multiplayer igara pa tako usporedo s "umreženim" X-Wingom dolazi i "umreženi" Dark Forces! Nastavak ove legende zvat će se Jedi Knight, a vi ćete se opet naći u ulozi Kylea Katarna i napraviti onaj prvi korak u veliki svijet... Katarn će polako ovladavati silom i upoznati misteriozne vještine Jedia... Na tom će putu morati svladati sedam tamnih Jedia predvođenih opakim Jerecom. Upotreba sile ići će preko iskustvenih bodova. Kako ćete u igri napredovati, dobivat ćete tzv. force pointe, koje ćete moći rasporediti na osnovne vještine, pa ćete s vremenom, poput mladog Skywalkera, moći čak i micati predmete na daljinu. Najjača strana igre je naravno u multiplayer opciji koja će vam omogućiti da se natjeravate po Star Destroyerima i imperijalnim bazama bilo sa stormtrooperima ili drugim "Jediima"...





Dark Forces 2 - Jedi Knight zajedno bi se sa X-Wingom trebao pojaviti do Božića! Ako ništa drugo, bar znate o čemu ćete pisati Svetom Nikoli i Djedu...

Dario Rakovac

Simon The Sorcerer II

Danijel Bižić

Mnogi su se zacijelo iskušali u ovoj duhovitoj avanturi, ali su zapeli jer osim humorom, igra obiluje apsurdom. Zato donosimo rješenje svima koji su odustali od uzaludnih pokušaja.

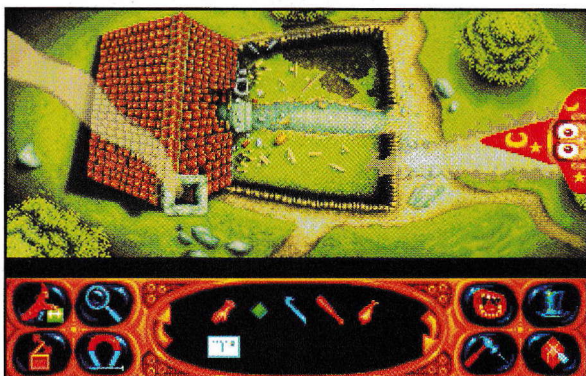
I dio: GRAD

Uđite u Calypsovu prodavaonicu. Uzmite bejzbol palicu i zelenu boju. Izađite. Idite u dvorac. Kod stražara se raspitajte za vrijednost dolara. Napustite dvorac i idite do kuće triju medvjeda. Otvorite sandučić i uzmite pismo. Idite u ulicu trgovaca i razgovarajte s patuljkom. On će vam reći da ima probleme s preračunavanjem valuta. Pomozite mu:

1 Gold Sovereign=15 dollars
1 dollar=16 groats
1 Royal Crest=3 Gold Sovereigns

Dobit ćete željeznu polugu. Uđite u trgovinu kućnim ljubimcima. Razgovarajte s vlasnikom i pokušajte uzeti električnu kornjaču. Kad vas





LIJEVO + DOLJE: Poslije ovog sigurno vam je jasno kako je došlo do otkrića rakete.

strese struja, izađite i idite u trgovinu šalama (The Joke Shop). Uzmite knjigu viceva, pogledajte natpis iznad pulta i popričajte s trgovcem. Izađite i idite do agencije za zajmove (The Loan Office). Razgovarajte s dvorskom ludom. Dajte joj knjigu viceva i zauzvrat ćete dobiti mjehur. Upotrijebite polugu na šahtu. Spustite se u kanalizaciju i pokušajte ići ulijevo. Pojavit će se ogromni pauk i preplašiti vas. Izađite iz kanalizacije i uđite u agenciju. Razgovarajte sa sekretaricom i odaberite jedan od zajmova. Uđite u menadžerovu kancelariju. Dok menadžer traži formular, stavite pismo na pliticu. Izađite iz agencije i kuća triju medvjeda će biti bombardirana. Otiđite do njih. Uđite u kuću. U kuhinji uzmite rukavice i zatvorite slavinu. Medvjedi će doći kući i nakon kratke animacije naći ćete se pokraj fontane. Idite na dokove. Razgovarajte s Um Bongom. On će vam reći da mu nedostaju plesači za kišni ples. Na lijevoj strani doka razgovarajte sa Zlatokosom. Pitajte je zašto se krije iza sanduka. Polugom otvorite sanduk. Nakon što uđe u sanduk, Zlatokosa će vam dati periku i gumeni čamac. Ponovno posjetite tri medvjeda, te im dajte periku, a oni će vama dati malo kaše. Napustite kuću i idite na gradski trg. Razgovarajte sa sviračem. Jedan od plesača slomit će štap. Sviraču dajte bejzbol palicu. Plesač će ga pohoditi palicom u glavu i ovaj će se onesvijestiti. Idite do trgovine tetovažama te povucite ljestve. Popnite se i uđite u ludnicu. Pričajte s čovjekom koji ima



Debeli trgovac tkaninama dat će vam platno ako pronađete čarobnu lampu.

tavu na glavi. Čovjek-riba će vam dati blok. Upotrijebite ga na čovjeku s tavom te ga pitajte kako mu se možete pridružiti. Reći će vam da trebate nositi kašu. Obucite kašu koju ste dobili od medvjeda. Dobit ćete vrećicu. Izađite i otvorite je. Naći ćete 100$, bungee uže i klin. Idite do MucSwamplinga. Razgovarajte s maskotom i dobit ćete balon i kupon. U kanti za smeće iza restorana naći ćete štap za pecanje. Uđite u restoran i popričajte s gostima. Razgovarajte s konobarom i naručite dječji obrok. Otvorite paket i naći ćete lutku, žvakaću gumu i crva. Idite u ulicu trgovaca. Pokupite poster i spustite se u trgovinu kućnim ljubimcima. Rukavicama uzmite električnu kornjaču. Stavite je u kavez desno od stroja. Crvenu polugu pomaknite ulijevo te uključite stroj. Od električne kornjače nastat će obična kornjača i električne jegulje. Uzmite kornjaču. S police uzmite krijesnice te ih stavite u prazan lijevi kavez. Pomaknite polugu ulijevo i pokrenite stroj. Dobit ćete električne krijesnice. Vlasnik će vam se zahvaliti i vi ćete izaći iz trgovine. U trgovini šalama razgovarajte s trgovcem. Pitajte ga može li vam napraviti kostim Swamplinga. Reći će vam da mu nedostaje zelenog materijala. Izađite i na desnoj strani razgovarajte s Nefahpayupom. Pristanite na prijedlog da mu pomognete i on će vas odvesti do špilje. Hodajte udesno i naći ćete lampe. Uzmite ih. Nakon nekog vre-

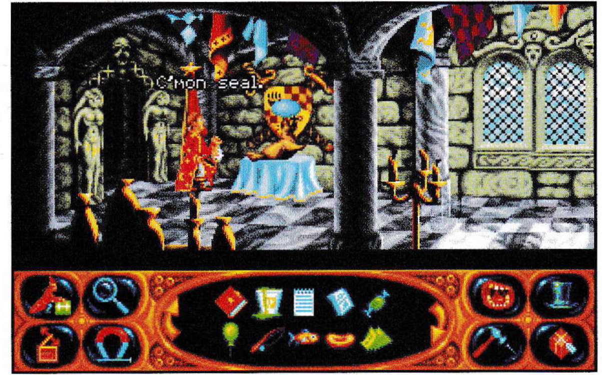
mena naći ćete čarobnu lampu. Izađite iz špilje i dobit ćete bijelo platnu. Zavežite balon za ogradu pokraj ulaza u trgovinu kućnim ljubimcima. Idite do fontane i u vodu ubacite zelenu boju. Stavite platno u košaru pokraj fontane. Idite do MucSwamplinga i zatražite još jedan balon. Vratite se do fontane. Vaše platno bit će čisto i zeleno. Uzmite platno i idite do trgovca šalama. Usput zavežite i drugi balon za ogradu. Dajte platno trgovcu i on će vam napraviti kostim. Kod MucSwamplinga zatražite još jedan balon te uđite u restoran. Obucite kostim. Prođite pokraj konobara. Popnite se stepenicama do Swamplingovog ureda. Popričajte s njim i zatražite da napravi močvarnu juhu. Reći će vam da treba malo močvarnog blata i dat će vam kantu. Na dokovima Um Bongu dajte poster. On će otići. Naći ćete ga na gradskom trgu. Reći će da mu treba nova koža za bubanj. Dajte mu mjehur. Njegovi plesači izazvat će kišu koja će otplaviti pauka u kanalizaciji. Spustite se u kanalizaciju i krenite ulijevo. Zaustavit ćete se tamo gdje postaje mračno. Upotrijebite krijesnice. Nastavite hodati i popnite se uz stepenice. Naći ćete se u močvari. Hodajte udesno do mosta. Zavežite bungee uže za ogradu. Zatim upotrijebite kantu na blatu ispod vas. Vratite se do ulaza u kanalizaciju te na jezeru upotrijebite ribički štap kako bi upecali ribu. Vratite se u grad i idite do MucSwamplinga. Uđite u restoran, obucite kostim i popnite se do Swamplinga. Dajte mu blato. Dobit ćete staklenku močvarne juhe. Ponovo posjetite trgovca šalama i dajte mu juhu. Napravit će vam smrdljivu bombu. Idite na natjecanje za čarobnjaka, prijavite se kod činovnika i uđite u šator. Upotrijebite smrdljivu bombu. Kad se oporavite, uđite u šator. Ostao je još jedan čarobnjak. Pokupite knjigu čarolija. Upotrijebite swamp shake na čarobnjaku kako biste ga potpuno oglušili. Bit ćete prozvani i dobit ćete posao kraljevog čarobnjaka i identifikaciju. Idite u dvorac. Stražarima dajte novac koji traže, a na vratima pokažite identifikaciju. U dvorištu popričajte s princom te uđite u dvorac. Prođite lijevo i ući ćete u kraljevsku dvoranu. Kralj će vas obavijestiti da trebate uspavati bebu. Na kraljevskom tuljanu upotrijebite ribu da biste ga namamili u šešir. Izađite iz dvorane i otvorite desna vrata. Tamo je rasplakana beba. Upotrijebite klin na kolijevci i uzmite zupčanik s mehanizma. Napustite dvorac i idite do MucSwamplinga. Uđite u restoran, obucite kostim i pođite u kuhinju. U kuhinji stavite zupčanik na satni mehanizam. Izađite i odite do trgovca tetovažama. Razgovarajte s njim i uzmite brošuru. Vratite se u MucSwampling's i razgovarajte s drugim gostom. Dajte mu brošuru. Vratite se do trgovca tetovažama i dobit ćete besplatnu tetovažu. Izaberite onu s mačevima. Idite u močvaru. Hodajte ulijevo i pojavit će se Gospa od jezera. Pitajte se da li i vi možete postati Gospa. Kad joj pokažete tuljana, ostavit će odijelo i otići. Uzmite odijelo i boce s kisikom. Boce upotrijebite na gumenom čamcu. Njime se odvezite do otočića. Tamo izvucite mač iz kamena te se vratite u dvorac. Malom princu dajte mač i dobit ćete puhaljku i zrno graška. Uđite u dvorac i otvorite lijeva vrata. Tamo je kraljevna koja spava na brdu madraca. Gurnite joj zrno graška pod madrac i ona će se probuditi. Pitajte je kako uspavati bebu. Dat će vam lizaljku. Idite u MucSwamplingov ured i bebama dajte lizaljku. One će ispustiti mlijeko, vi ga pokupite. Vratite se u dvorac i odnesite mlijeko bebi. Beba će zaspati. Idite u kraljevsku dvoranu i popnite se stepenicama koje se nalaze kraj kralja. Na vrhu stepenica polijte swamp shake po pentagramu. Krenite prema riznici i pojavit će se demoni koji će se zalijepiti za swamp shake. Izađite iz dvorca i idite u ulicu trgovaca. Zavežite treći balon za ogradu i odletjet ćete do prozora riznice. Stanite na crveni tepih i propast ćete u prostoriju ispod. Uzmite Mucusadu i popnite se prolazom kroz koji ste pali. Izađite kroz prozor.

Krenite prema Calypsovoj trgovini. Na putu će vas presresti i oteti gusari.



II dio: GUSARSKI BROD

Nakon razgovora s kapetanom upotrijebite knjigu čarolija da bi se oslobodili iz lanaca. Uzmite povez s lubanje. Popnite se stepenicama i doći će kapetan. Bit ćete imenovani pomoćnikom. U njegovoj sobi uzmite punjenu papigu. Prelistajte dnevnik i naći ćete razglednicu. Izađite na palubu. Gusaru koji vuče uže dajte povez, a on će vama dati tamne naočale. Popite se stepenicama na desnoj strani. Zamijenite živu papigu punjenom. Žvakaćom gumom zalijepite papigu na mjesto. Spustite se na glavnu palubu. Malo ćete odspavati. Kad se probudite, popnite se do kormilara i razgovarajte s njim. Spustite se na glavnu palubu te se popnite na jarbol. Stavite razglednicu na teleskop, spustite se i idite do kormilara. Pomaknite papigu. Spustite se u potpalublje i popričajte sa snagatorom. Dat će vam plamenik. Izađite i stanite iza gusara koji popravlja dasku. Gurnite ga u more. Pokupite čekić, čavle i dasku. Na desnoj strani palube otvorite desna vrata. To je spavaonica. Uzmite nož, i njime prerežite ležaljku. Uzmite šibice. Izađite i pokušajte upotrijebiti plamenik na lancu. Pojavit će se kapetan i spriječiti vas. Pokušajte ponovno i on će opet doći, ali ovaj će put otići u spavaonicu. Daskom zarobite kapetana u spavaonici. Sada možete prekinuti lanac. Otvorite vrata, spustite se, uzmite Mucusadu te se vratite na palubu. Ponovno ćete odspavati. Kad se probudite, shvatit ćete da ste napadnuti. Završit ćete nasukani na nekom otoku.



Neke riječi u ovoj igri imaju dvosmisleno značenje (tuljan = pečat).



III dio: OTOK

Uzmite lopatu i ručnik s plaže. Idite u džunglu. Dječaku dajte balon i dobit ćete školjku. Uzmite motku te je spojite s lopatom. Vratite se na plažu i lopatom iskopajte rupu. Na rupu stavite ručnik, a na ručnik školjku. Pozovite čovječuljka koji šeta plažom i



Monstrumi pred Sordidovom (da to je onaj zli čarobnjak!) tvrđavom vam neće dozvoliti da uđete ako ne dokažete da ste zapravo uređivač interijera.

recite mu za školjku. On će naivno upasti u klopku. Uzmite Mucusadu s kolica. Vratite se u džunglu. Pokupite psa. Uđite u kafić. Razgovarajte s konobaricom i naručite kavu. Zaspat ćete, a kada se probudite naručite još jednu šalicu i izađite. Uđite u špilju na desnoj strani. Pokušajte uzeti bocu. Pojavit će se duh. Zatražite tri želje, te da vas teleportira u Calypsov dućan. Reći će vam da je pod utjecajem alkohola te da mu treba jaka kava. Izađite iz špilje i prođite donjom stazicom ulijevo. Razgovarajte s preprodavačem. Ponudit će vam kofeinske tablete. Uzmite zviždaljku i krenite gornjom stazom ulijevo. Stanite pokraj generatora. Stavite psa na generator. Vratite se do čovjeka prikovanog za stijenu i pomaknite polugu na stroju za mučenje. Vratite se do preprodavača i





Sordid u paklu provodi nezaboravne trenutke sa svojom majkom.

krenite donjom stazom lijevo. Razgovarajte sa sucem i prijavite se za natjecanje. Upotrijebite zviždaljku i osvojit ćete novac. Od preprodavača kupite kofeinske tablete i stavite ih u kavu. Idite u špilju i upotrijebite kavu na boci. Ponovo pokušajte uzeti bocu i zatražite od duha da vas prebaci u Calypsovu trgovinu. Pojavit ćete se točno ispred nje. Uđite. Nakon podulje animacije naći ćete se zarobljeni u Sordidovom dvorcu.

IV dio: DOLINA PROPASTI

Pokušajte otvoriti vrata. Alix će vam dati ukosnicu i njom provalite bravu. Bit ćete teleportirani izvan goblinskog kampa. Idite desno, pa u "Dark Woods". Tamo ćete sresti gladnog dječaka. Idite desno i razgovarajte s crvima. Zatim uđite u vještičju špilju. Nagazit ćete na mačku koja će pobjeći. Razgovarajte s vješticama. One ne mogu napraviti napitak zbog svojih invalidnosti: jedna ne može govoriti, druga ne čuje, a treća ne vidi dobro. Idite u osamljenu kolibu. Tu je mačka iz vještičje špilje. Zatvorite vrata i krenite prema mački. Ona će se zaletjeti u vrata i onesvijestiti. Uzmite mačku, tri boce soka i rupčić. Izađite i idite na rub vulkana. Uzmite knjigu i raspršivač. Upotrijebite slamku na boci kako biste popili sok. Upotrijebite mačku na boci. Bocom pokupite slinu. Idite do goblinskog kampa. Stavite slinu u čaše goblina koji čuvaju ulaz. Pokušajte ući.

Stražari će se probuditi, ljutiti se, popiti iz čaša i ponovo zaspati. Uzmite rog i uđite u kamp. Razgovarajte sa zarobljenim vilenjakom. Dat će vam praznu bocu za parfem. Uđite u veliki šator iza vilenjaka. Uzmite hranu i papar. Vratite se do vilenjaka i bacite mu papar u lice. Dajte mu rupčić. U bocu za parfem nalijte soka. Dajte to vilenjaku i dobit ćete komad drveta. Hodajte ulijevo do goblina koji se kockaju. Posljednju bocu soka izlijte na vatru kako bi nastao dim. Dok su goblini zaslijepljeni, uzmite im novac. Oni će započeti borbu. Uzmite namještene kockice. Idite u osamljenu kolibu i uzmite još dvije boce soka. Zatim idite u "Dark Woods". Dječaku dajte hranu i sok. Uzmite povećalo koje mu je ispalo. Drvo dajte crvima da vam naprave drveno zubalo. Uđite u špilju i vješticama dajte zubalo, povećalo i trubu. One će napraviti napitak. Ispraznite bocu i zagrabite malo napitka. Vratite se u osamljenu kolibu te jednom od igrača dajte napitak. On će se pretvoriti u psa kojeg ćete automatski spremiti u šešir. Pitajte igrače možete li zaigrati s njima. Upotrijebite svoje kockice i osvojit ćete tapetarski katalog. Idite u goblinski kamp i hodajte ulijevo do ulaza u Sordidovu tvrđavu. Pokažite katalog stražarima i uđite. Uzmite tapiseriju i pođite hodnikom ravno. Naići ćete na čudovište. Kad ga napustite, krenite lijevim hodnikom. Tapiserijom pokupite goblinov znoj, te ga iscijedite u raspršivač. Pomaknite polugu na generatoru i ugasit će se svjetlo. Vratite se do čudovišta i poprskajte se znojem. Obucite psa (ovo će pretvoriti psa u mekane papuče). Obucite papuče i prođite kroz prostoriju. Preijeđite preko rijeke lave. U Sordidovim odajama uzmite odvijač te njime skinite Sordidovu ruku. Ruku stavite na identifikator i uzmite vremenski štapić. Krenite prema izlazu. Dotrčat će Runt i pokušati vas zaustaviti. Slijedi duga animacija i ne baš sretan završetak. ◄







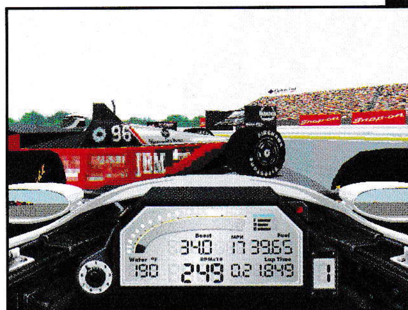
Ako vam se ova dosjetka čini poznatom, možda ste gledali dobitnika Oscara "Forrest Gump".

Thrustmaster: Formula T2

Dario Rakovac

Svi ste čuli za nove prometne propise... Čini se, na cestama više neće biti šale. No, ja, srećom, spadam u skupinu koja svoje frustracije ne mora rješavati natjeravajući se gradom, riskirajući svoj i živote drugih.

Mi jednostavno upalimo računalo i sve je tu... Želimo li, možemo se utrkivati s fenomenalnim Schumacherom i nabijati komplekse Damonu Hillu, sjesti u futurističku jurilicu, a ako nam puhne, uzjahat ćemo drevnog dinosaura, i dati sve od sebe u još jednoj nemilosrdnoj trci. Indycar, Nascar, Need For Speed... Sve su to više nego poznati naslovi. Svi smo ih igrali, ali koliko god sve te simulacije bile realne, nešto uvijek fali...





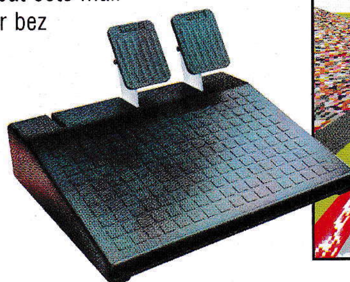
Joystick ili volan

Da, radi se o joysticku... Upravljanje automobilima nikako se ne može dočarati nekakvom igraćom palicom, osjećaj je gotovo uvijek nikakav. Prebacivanje brzina, ubrzavanje i kočenje, sve to jednostavno nije TO. Riješiti taj problem pokušali su mnogi, a jedno od najboljih rješenja upravo je pred nama - Thrustmasterov Formula T2 volan. Thrustmaster, kuća poznata po proizvodnji najboljih igraćih palica na svijetu, izlazi na tržište s još jednim hitom. T2 nije samo volan. Na njemu je još i mali mjenjač brzina, a u paketu su i vrlo realne papučice gasa i kočnice. Volan se vrlo jednostavno pričvrsti za stol, a poduži kabel omogućuje vam da papučice postavite na vama najzgodnije mjesto. T2 je užasno robustan. Izrađen je od tvrde plastike i možete ga bez straha motati, gaziti po papučicama, drapati po mjenjaču... Mali podnosi baš sve! Pošto većina naših čitatelja nema vozačke dozvole, ovo je čudo prava stvar za njih... Thrustmasterov volančić olakšat će vam čekanje. Možda je tako i bolje jer sigurnije je, a i jeftinije, dakako. Pretjerujem?! Probajte igrati s T2, otvorit će vam potpuno novu dimenziju sobne vožnje...

T2 i igre

Jedna od najbitnijih stvari je, naravno, programska podrška. T2 smo isprobali s Indycarom 2, Nascarom i Need For Speedom. S prve dvije igre stvar radi fenomenalno. Prošli smo dva-tri kruga i gotovo nismo mogli vjerovati. Zar smo odjednom naučili bolje voziti?! Naravno da ne, samo je sad osjećaj puno prirodniji. Lagano dodavanje gasa, blagi pritisak na kočnice i sad je sve drugačije, bolje. Igrate li joystickom i želite prikočiti, morat ćete povući palicu prema sebi i, naravno, izgubiti pravac. Ali, kočnica je sad na podu, a volan u vašim sigurnim rukama - vozilo se ponaša onako kako vi želite. Za Need For Speed trebat ćete mali adapter jer bez njega program neće prepoznati pedale. Srećom, taj mali komad plastike neće predstavljati veću investiciju! Need For Speed je s ovim volanom čista fantazija i, kao što smo vam već predložili opisujući Thrustmasterove proizvode, ako vam budžet dozvoljava, kupite ovo!!! Stvar je možda skupa, ali radi... Osim toga, Microproseova dugo čekana Formula One Grand Prix 2 predviđena je za T2, pa ako vam to nije dovoljno...





Thrustmaster Formula T2 volan i pedale ustupio:

**Prebeg Commerce
Tel. 01/615 0758
Bosutska 8a,
10000 Zagreb**

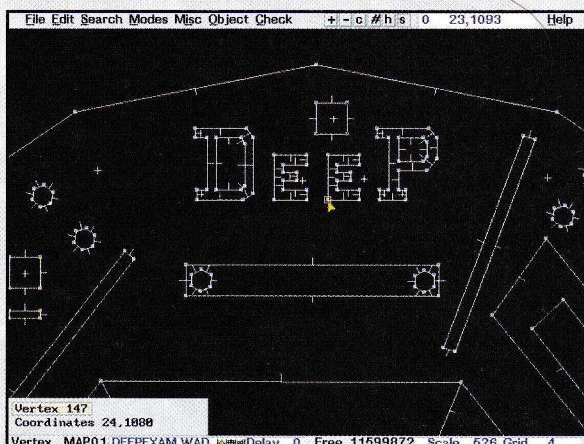




Stvaranje virtualnih svjetova

Završili ste DOOM, DOOM 2, HEXEN ili HERETIC? Željeli biste još igrati, ali sve već znate napamet? Još nije sve gotovo: budite maštoviti kreirajući svijet svoje najdraže igre.

Odigrali ste svoju najdražu igru, završili je, počeli ponovno, opet je završili, ali mnogo brže i uspješnije. Iako vas je dosad svaki put oduševljavala nekim novim, neotkrivenim kutom, tajnim prolazom ili skrivenim mehanizmom ipak više nema ničega na nivou što već niste otkrili. Igra vas još uvijek privlači, ali je uistinu više nema smisla igrati. Mislite - gotovo je, zbrisat ću je s harda! NE! Ne činite to, već pročitajte ovaj tekst do kraja, a zatim si nabavite jedan od brojnih nivo editora za DOOM, DOOM 2, HEXEN i HERETIC. Za početak vam preporučujemo DEEP835 tj. Doom Enhanced Editor Program, verzija 8.35 , kojim je rađen i ovaj članak i to stoga jer je on MultiEditor. Drugim riječima, pomoću istog programa možete editirati DOOM, DOOM 2, HEXEN i HERETIC pošto te igre rade na vrlo sličnom načelu. Kako svaka od tih igrara sadrži file u kojem su pohranjeni podaci o svim nivoima, nivo editor jednostavno izmijeni ili napravi novi file s nastavkom WAD.



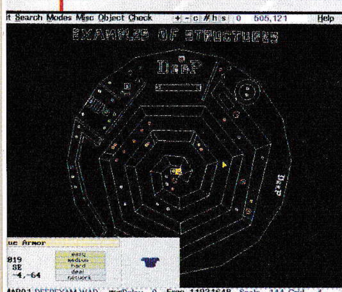
Deep na prvi pogled podsjeća na neki od CAD programa.

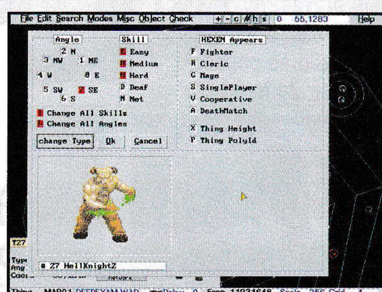
Kad ste ovladali mogućnostima DEEP-a (nema smisla objašnjavati sve opcije, jer ih je previše za ovakav tekst), pri izradi nivoa trebate pripaziti na nekoliko stvari. Da ne biste dobili monoton nivo, gradite ga s nekim ciljem ili temom koja će vas voditi i usmjeravati pri stvaranju. Nadalje, treba obratiti pozornost na težinu igre, što dakako ovisi o vašoj vještini i vještini onih za koje stvarate nivo.

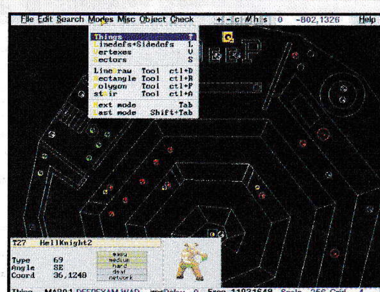
Nekoliko riječi o osnovama rada u DEEP-u. DEEP sadrži 4 glavne vrste editora za SECTORS, LINEDEFS&SIDEDEFS, THINGS i VERTEX, koje jednostavno izmjenjujete tipkom TAB. THING MODE služi za definiranje položaja objekata i kreatura i njihovih karakteristika (smijer gibanja, reakcije, ponašanje, snaga). SECTORS su sva područja u DOOM-u (soba, prostorija) sa svojim karakteristikama (poput visine poda, stropa, stupnja osvjetljenja i informacije o postojećim teksturama). TEXTURES su, najjednostavnije rečeno, grafički reprezentativni uzorci koji se nalaze na podu, zidovima, svemu što vas okružuje u igri poput DOOMa. Po tipu podataka teksture su najobičnije bitmapirane slike. SECTORS su omeđeni linijama zvanim LINEDEFS (tj. line definition). One mogu biti jednostrane ili dvostrane, a svaka se strana naziva SIDEDEF. SIDEDEF se sastoji od gornje, donje i srednje teksture. Sve u svemu, LINEDEF & SIDEDEF MODE služi za definiranje istih. Ostaje nam još VERTEX MODE, gdje se može korigirati svaka pojedina točka u čitavoj napravljenoj mapi.

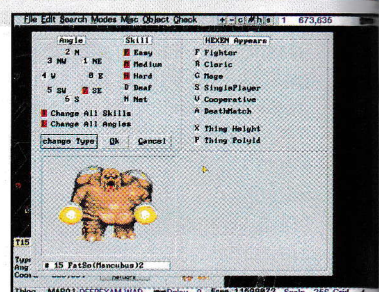
Napravimo svoj svijet

Kako nisam želio opterećivati ni sebe ni vas detaljnim opisom svakog koraka, ovdje ćete naći samo smjernice za bolje početno snalaženje dok ćete sve ostalo pronaći u uputama koje dolaze uz DEEP ili ćete se služiti vlastitom glavom.











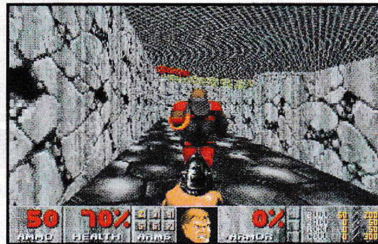




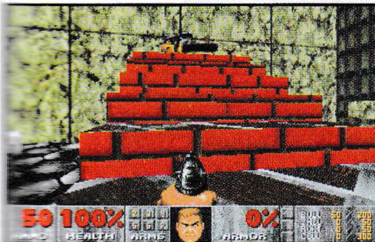


nih

...mir Jauk









...gled iznutra na jedan od priloženih nivoa. U njemu možete naći sve monstume, teksture i trikove korištene u Doom-u.

DEEP će vas pitati na kojem projektu želite raditi, tj. kojoj igri ćete dodati ili izmijeniti nivo. Potom potražite directorij "DOOM 2" (u mojem slučaju) i izaberite glavni WAD file. Izabravši New Level (tipka N), pod FILE MENU pojavit će vam se prazan ekran koji možete ispuniti kako god vi želite. Za bolje snalaženje uključite GRID opciju. Otvorite TOOL MODE. Odaberite prvu opciju, upišite veličinu mape (cca 512x512). Malo igranja mišem i dobili ste osnovni izgled vašeg nivoa. Morate odabrati početnu poziciju s koje kreće vaš marinac, tj. igrač. U THING modu ćete mišem odabrati mjesto za vašeg momka i pritisnuti INSERT. Izađite iz svih izbornika pa će vam se na karti pojaviti mala ikonica vašeg marinca. THING mod iskoristite također za postavljanje oružja i streljiva, da ne biste uletjeli nenaoružani u ruke zlim spodobama. U FILE izborniku odaberite S za snimanje nivoa, upišite naziv i ... vaša prva soba je gotova (ali ne i ovaj tekst)! Možete provjeriti da li su sve linije pravilno spojene, objekti unutar zadanih granica i sl. (opcija CHECK...).

Da biste pogledali što ste napravili, morate svoj WAD FILE iskopirati u directorij gdje vam se nalazi DOOM. Pod DOS-om utipkajte "DOOM2 -FILE (ime vaše datoteke).WAD". Izabravši NEW GAME, pojavit će se vaša prva soba. Djeluje vrlo prazno, zar ne? Vraćamo se u DEEP gdje ćemo još malo razraditi i proširiti nivo. Svakako treba dodati još spodoba, više soba i hodnika.

Pri izradi nivoa slijedite ova pravila:

1. Najbolji nivoi imaju neku temu ili glavnu ideju oko koje se vrti radnja, tj. prema temi ćete raditi razmještaj monstruma i prostorija.

2. Poželjno je u svaki nivo unijeti nešto novo, još neviđeno.

Iznenadite igrača da bi mu bilo što zanimljivije.

3. Nagradite igrača za uspješno riješen zadatak ili zagonetku. To će mu povećati motivaciju i zadržati ga duže pred ekranom.

4. Važno je obratiti pozornost na detalje. Svaka prostorija bi trebala imati neke ukrase ili neki zanimljivi predmet. Savršeno bi bilo kad bi svaki hodnik imao poseban predmet ili nešto drugo, kako se ne bi ponavljao izgled okoline. To će ujedno povećati sveukupni dojam.

5. Učinite sve da prestrašite igrača, neka bude napet i nervozan. Smislite načine na koje ćete to postići, npr. bazen pun leševa ili kosturskih glava, oružje smješteno u krilo kipa, koje mami, ali nikad ne možete biti sigurni da nije zamka.

6. Možete upotrijebiti humor, to neće pokvariti dojam. Dapače!

7. Pokušajte uveste neke standarde. Primjera radi, zeleni ključ uvijek otključava zelena vrata koja vode prema izlazu. To će pomoći orijentaciji.

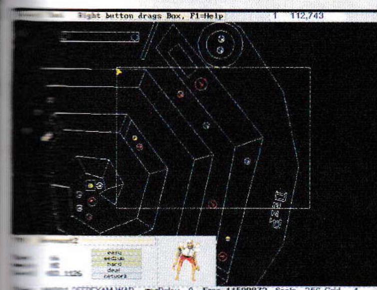
8. Ako ćete stavljati neka jača oružja, imajte na umu da se igrač mora potruditi da dođe do njih. Stavite oružje na otvoren prostor ili neka ga čuva nekoliko spodoba.

Možete se dogovoriti s "frendovima" i održati natjecanje u izradi strašnijeg i zanimljivijeg nivoa. A potom će svaki igrati tuđi nivo, pošto vlastiti poznaje do zanjeg detalja (logično).

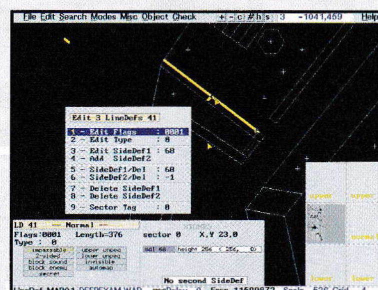


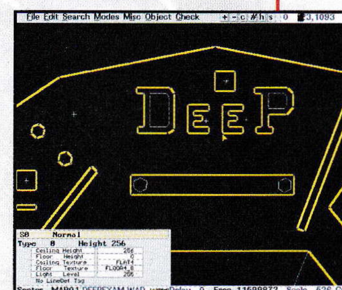
DEEP (registrirana verzija) omogućava izmjenjivanje tj. konvertiranje nivoa, tekstura, gotovo svega između DOOMa i HEXENa ili HERETICa. Još informacija možete naći na http://happypuppy.com univerzalna stranica za sve vrste editora, cheatova i sličnih stvari. DEEP možete naći i na BBS-u TVRi.

Have a fun!















3D Studio MAX

Robert Gabelić

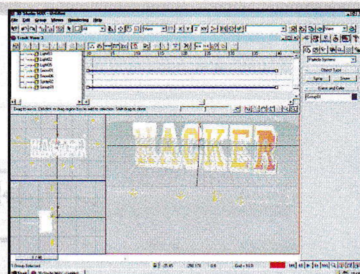
3D Studio program kojim je producirano bezbroj igara nakon četvrte DOS verzije seli u WINDOWS NT i postaje 3D Studio MAX.

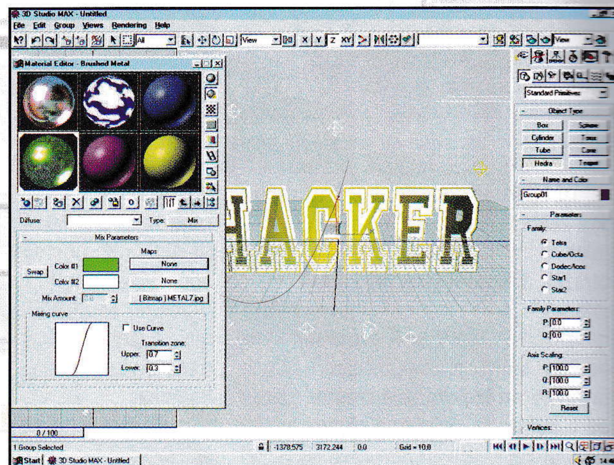
Max je hardverski doista zahtjevan program čiji je minimum PC 486 sa 32 Mb RAM memorije i barem 50 Mb slobodnog prostora na HDD-u, sve iznad toga je više nego dobro došlo. Za komforan rad preporučuje se 64 Mb RAM-a, što brži PENTIUM ili više njih, kako bi nova multiprocesorska arhitektura programa došla do izražaja. 3D grafički akcelerator bazirani na Open GL-u i GLINT čipu podržani su i bitno ubrzavaju rad, iako novi Heidi driveri postižu znatno ubrzanje u prikazu i bez hardverske pomoći.

S novim operativnim sustavom dolazi i novo korisničko sučelje potpuno podudarno s onim na WINDOWS-ima 95. Sve se radnje od sada odvijaju unutar glavnog prozora, tako da više nema dosadnih prebacivanja iz jednog modula u drugi, čak se i editor materijala otvara u glavnom prozoru pa jasno možete vidjeti novi materijal i vaš 3D objekt na sceni.

Uz novo sučelje idu i nove mogućnosti, ali su unaprijeđene i stare.

Poboljšan je modeler kojim se 3D modeli izraduju pomoću alata za kreiranje poligona, bezier spline i spline patch modela. Modeler pamti sve učinjene promjene pa se lako vratiti par koraka unatrag, načiniti modifikaciju i tako uštedjeti sate. Animacijski alati su takoder bitno prošireni pa sada možete animirati gotovo sve parametre jednostavnim klikom na "animate" gumb i određivanjem izabrane vrijednosti. Inverzna kinematika, alat koji znatno olakšava animaciju složenih likova povezivanjem u jednu grupu pa tako pomak jednog lika uvjetuje pomak ostalih, dostupan je u bilo koje vrijeme i za bilo koju hijerarhiju. Novost je i vremensko praćenje animacije bilo kojeg objekta na sceni i svih njegovih procesa te efekata, kojih sada može biti dodijeljeno više istom objektu. Omogućeno je i sinhroniziranje zvuka sa slikom, čime vaša animacija dobija dimenziju više.

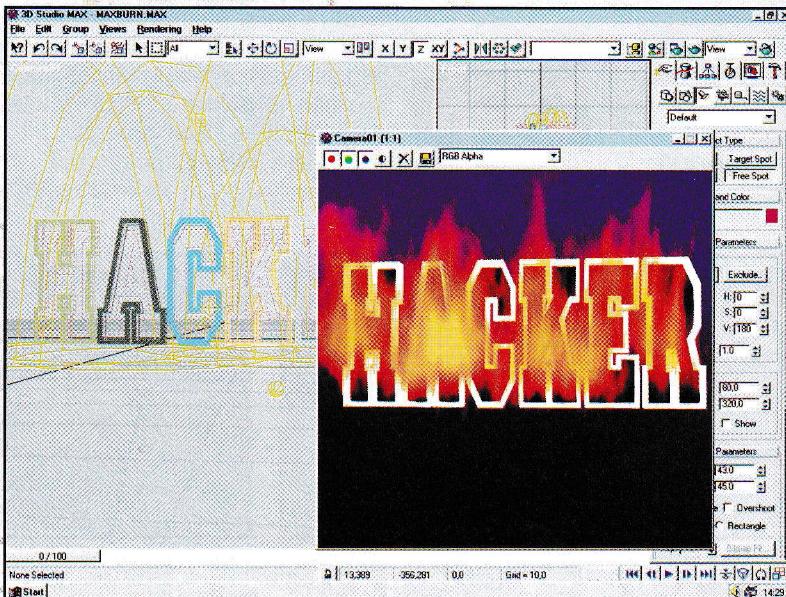




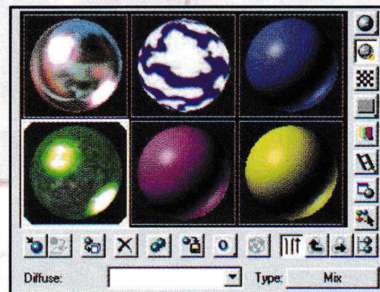
Mudrim odabirom tekstura i dobro postavljenim svjetlima možete dobiti fantastične efekte

Renderer, srce programa koji od žičanih modela stvara rasterske slike ili animacije, bitno je unaprijeđen, a zahvaljujući otvorenoj strukturi programa može biti zamijenjen drugim nezavisnog proizvođača. Baš ta otvorenost učinila je 3D Studio toliko popularnim. Na tržištu postoji stotinu dodataka koje će vaš program učiniti još boljim i prilagođenijim različitim potrebama. Ti dodaci dolaze kao razni filteri za gotove slike poput onih PHOTOSHOPOVIH.

Veliki hardverski zahtjevi i visoka cijena neće dovući MAX u svako računalo, ali će možda već vaša sljedeća igra biti potpomognuta upravo tim programom.



Prošlog mjeseca je bio "Zagreb Gori!", a sada je "Hacker Gori!"







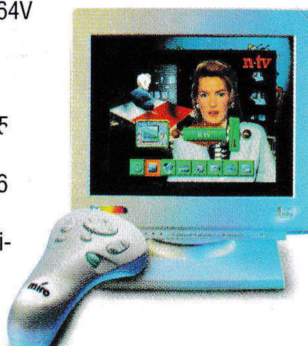
míro Multimedija

Tomislav Mijić

U težnji da se računalom objedine sva čuda tehnike (radio, tv, video, teletekst, telefon, fax, telefonska sekretarica, modem i zvučna kartica), miro je izbacio na tržište dvije zanimljive kartice te dvije daughterboad kartice za TV i radio.

miro MEDIA View

Pogledajmo zajedno o čemu se to zapravo radi. miro MEDIA View je u osnovi SVGA video kartica s dodatnim TV-out priključkom koji vam omogućava da snimite na video vašu prezentaciju, neki zanimljivi uvod iz igre ili, ako ste sretnik, na velikom ekranu odigrate omiljenu igricu. Da ne biste bili zakinuti pri radu u Windows/DOS aplikacijama, brine se 64-bitni akceleratorski čip S3 TRIO64V + 2 MB EDO DRAMa, što vam omogućava pri rezoluciji 800x600 (75Hz) rad u 16,7 miliona boja, pri rezoluciji 1024x768 (75Hz) rad u 65 536 boja dok vam je pri rezoluciji 1408x1024 (70Hz) omogućeno 256 boja. Podatak koji će zasigurno obradovati filmofile je da se na kartici nalazi i S3 Mx2 MPEG dekoder (koji omogućuje gledanje MPEG filmova u full screen modu sve do veličine 1024x768), te ugrađeni On Boaerd Display koji vam na monitoru pokazuje koju funkciju odabirate.



Za tu je karticu napravljena daughterboard kartica miroMEDIA TV na kojoj se nalazi kompletan TV prijemnik s ugrađenim teletekstom, priključak za antenu i VIDEO ulaz koji vam omogućuje kvalitetan prijem programa na monitoru vašeg PCa. Prikaz TV slike na monitoru je potpuno digitalan, za njega se vrlo uspješno koristi gore navedeni S3MX2 čip, za razliku od nekih drugih kartica kod kojih se u Windows prozor TV slika umeće analogno, pa kod takvih kartica često dolazi do katastrofalnih "razljevanja" prozora i TV slike. Naravno, i za ovaj uređaj postoji daljinski upravljač.





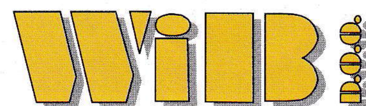


míro

miro MEDIA Online

miro MEDIA Online kartica olakšala je svima poslovanje. U njoj se nalaze objedinjeni fax, modem, telefon, telefonska sekretarica, glasovna pošta (voicemail) sound blaster, game port i za one koji su uvijek željni nadogradnje - radio uređaj. Uz pomoć Microsofta i Voicea kojeg dobivate pri kupnji na CD - ROM-u moći ćete računalu putem mikrofona zadavati i naredbe koje unaprijed programirate.

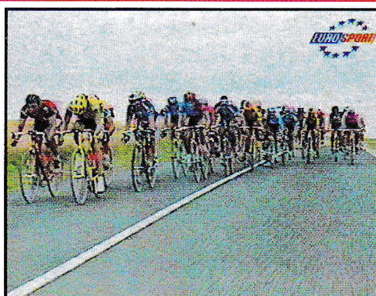
U Microsoft Phoneovom adresaru možete pohraniti sve vaše telefonske brojeve, u trenu ih pretraživati i birati a zatim, bez imalo muke i dodatnih peripetija, najnormalnije razgovarati a da se ne poslužite svojim dobrim, starim telefonom. Kad tome pridodamo činjenicu da ova kartica zamjenjuje automatsku sekrataricu te prima i šalje faks poruke, vrijeme starih i isluženih komunikacijskih pomagala polako će pasti u zaborav.



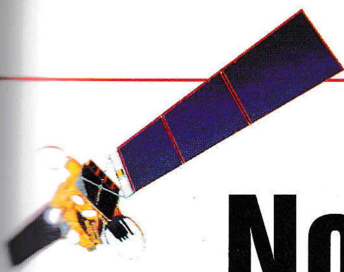
miro MEDIA View i miro MEDIA Online kartice ustupio na testiranje:
WIB d.o.o.
tel:01/150 666, 161 784
Kerestinačkih žrtava 16
10000 Zagreb

Pomoću kartice miro MEDIAview možete gledati neki od vaših omiljenih TV programa, a još uz to i snimiti koju scenu na vaše računalo.









Nokia i Creative u Hrvatskoj

Tomislav Mijić

Jedna od vodećih tvrtki u Hrvatskoj, Omnia, zastupnik je renomiranih proizvođača Creative Labsa i Nokie.

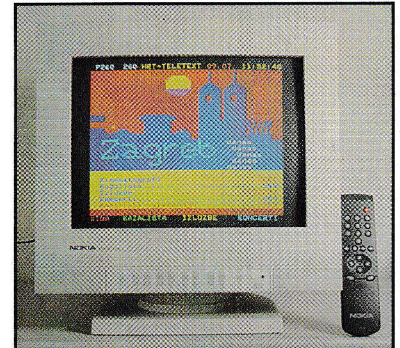
Jedan od vodećih proizvođača telekomunikacijske opreme, finska tvrtka Nokia, osim što se bavi proizvodnjom GSM sistema, televiz… i hi-fi uređaja, najveć… europski proizvođač monitora, koji je prvi postavio mnogobrojn… standarde zaštite kor… nika od štetnih utjeca… (MPR1,2, TCO 92,95… Nama su najzanimljiv… modeli koji u sebi im… ugrađen i TV prijemn… teletekstom. Dovoljn… na monitor spojiti antenu, stisnuti dugm… daljinskog upravljača slika je tu. Ako želite, postojeće, ugrađene dodatno iskoristiti sp… zvučne kartice na njih. Kvaliteta slike je fantastična, jer je struktura zaslona ekrana kudikamo finija nego na običnom TV prijemniku.



Monitor Nokia 447KC s ugrađenom kamerom, zvučnicima i mikrofonom za video konferencije

Sve parametre možete podešavati preko daljinskog upravljača, a u donjoj trećini slike otvara vam se i On Screen Display, koji vam olakšava …nje. Vjerujem da su …se zacaklile oči kad …e Michael Douglas u …lmu "Razotkrivanje" …na svom Silicon …raphicsu održavao …teraktivnu video kon…erenciju s Azijom. …anas to možete rela…vno jeftino izvesti i vi …a svom PC-ju. Tvrtka …nia ima sav potreban …ver i za to namijenjen …a monitor, koji u sebi …ntegriranu CCD video …mikrofon i zvučnike. …ost i poslovnost …a uvjerili smo se i sami, dobivši uz monitor i Priručnik za korisnike na hrvatskom jeziku.

Uz to, Omnia je i zastupnik Creative Labovih proizvoda, pa iz te bogate ponude za početak izdvajamo neke audio-kartice (uokvireno dolje).



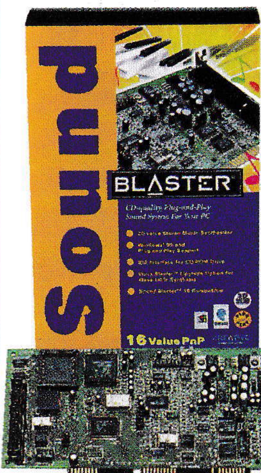
Model 417TV ima ugrađen TV prijemnik s teletekstom



Omnia
Tel. 01/611 60 79
Cvijetna Cesta 15
10000 Zagreb

SB16 Value IDE PnP

16-bitna stereo kartica s FM sintezom, mogućnost sempliranja ulaznog signala, MIDI/Joystick sučelje, pojačalo 4W po kanalu, s IDE CD-ROM sučeljem, potpuno "Plug & Play" kompatibilna, s kablovima za spajanje na linijski ulaz.



SB32 PnP

kartica s Wawetable i FM sintezom, pogodna za upoznavanje s radom s Wawe-table sintezom, posjeduje na kartici spremljene zvukove i efekte pravih instrumenata a uz to je Wawetable i ASP (Advanced Signal Processing) nadogradiva, te memorijski proširiva, potpuno PnP kompatibilna, s kablovima za spajanje na linijski ulaz i IDE CD-ROM sučeljem. SB32 koristi Stereo Enhacement tehnologiju, a dodavanjem memorije može koristiti i 3D Positional Audio tehnologiju radi postizanja što boljeg osjećaja trodimenzionalnosti prostora.



SB AWE32

Ugrađen je ASP procesor, FM te Wawetable sinteza koja omogućuje izvođenje sempliranih instrumenata i zvučnih efekata, a uz to ima i 512 KB vlastite memorije (proširivo do 28 MB i to običnim SIMMovima) u koju možete pohraniti svoje vlastite semplove, a ako vam ni to nije dovoljno, kartica je dogradiva sa dodatnim Wave-tableom. Uz već prisutnu Stereo Enhacement tehnologiju,kartica radi s 3D Positional Audio tehnologiom. Uz to, kartica je potpuno MIDI i PnP kompatibilna, a pošto u bogatom softverskom paketu dolazi i MIDI glazbeni softver, ova je kartica idealno rješenje za stvaranje glazbe.



Podešavanje konfiguracije ekrana

Kristijan Žibreg

Evo nas konačno u Prefs ladici u kojoj se nalaze programčići s kojima se korisnici najviše igraju. Dizajneri AmigaOS-a su mislili na različite ukuse svojih korisnika pa ćete ovdje fino podesiti ponašanje i izgled WB-a po svojoj želji.

Prefs editori

U ladici Prefs se nalaze editori čiji izgled i ponašanje WB-a možemo velikim dijelom podrediti svome ukusu. Svi editori, osim Time, imaju tri izbornika: Project s opcijama za učitavanje postavki (Open) iz datoteke u koju ste ih spremili (Save As) te napuštanje editora (Quit) bez aktiviranja promjena, istu stvar dobijete klikom na Cancel; Edit izbornik omogućuje da sve postavke ponovno postavite na standardne vrijednosti (Reset To Defaults) u slučaju da ste previše prčkali i stvorili nered, aktiviranje posljednjih korištenih postavki (Last Saved) te aktiviranje postavki koje su bile pri pokretanju editora (Restore); izbornik Settings sadrži opciju Create Icons koja pri snimanju postavki (Save As) snima i popratnu datoteku čijim se otvaranjem vrlo lako aktivira određena konfiguracija. To vam omogućuje da snimite više različitih konfiguracija WB-a i brzo se prebacite s jedne na drugu jednostavnim otvaranjem ikone. Datoteka s popratnom ikonom se standardno snima u ladicu SYS:Prefs/Presets/. Povrh toga, svaki Prefs alat ima standardno tri gumba: Use za privremeno aktiviranje postavki koje traju sve do reseta računala, Save za trajno aktiviranje postavki te Cancel za napuštanje Prefs alata bez aktiviranja postavki. Prije nego se upustimo u Prefs editore, da prvo pojasnimo što su to monitor pokretači...

Pokreni me nježno

Pokretači za monitore su mali programi čijim aktiviranjem se OS-u i svim programima pružaju nove razlučivosti i grafički načini. Ovi alati u biti grupiraju razlučivosti srodne po horizontalnoj i vertikalnoj frekvenciji. Spremište svih pokretača se nalazi u ladici Storage/Monitors s pokretačima za PAL, NTSC, VGA, Multisync i ine video-standarde, a aktiviraju se otvaranjem pripadne ikone, čime odgovarajuće razlučivosti postaju dostupne OS-u i aplikacijama sve do reseta računala. Ako želite da monitor pokretači ostanu trajno aktivni, odvucite željenu ikonu iz Storage/Monitors u Devs/Monitors. Odvlačenjem ikone u suprotnom smjeru, OS-u ćete naložiti da odvučeni monitor više ne aktivira automatski pri svakom dizanju stroja.

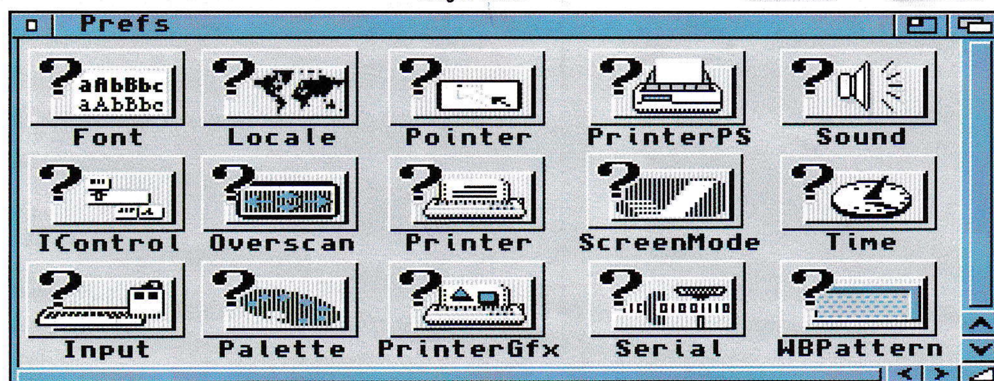
Ako imate TV ili VHS kompatibilan monitor poput Philips CM 8833, Comodore 1084, dovoljni su vam PAL i NTSC pokretači. Nažalost, spomenuti monitori nisu dovoljno kvalitetni za prikaz slike u većim razlučivostima bez neugodnog treperenja (interlace) pa spas potražite u jeftinim VGA kompatibilnim monitorima za koje se koriste Euro36, Euro72, DblPAL, DblNTSC, Super72 i Multiscan pokretači. Takvi sretnici sigurno nisu uzalud bacili novac, naprotiv, računali su svoje oči i zdravlje.

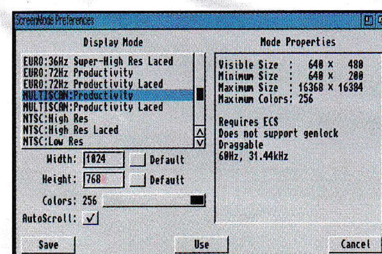
Screenmode

Određuje razlučivost i broj boja za WB ekran. S lijeve strane je lista raspoloživih razlučivosti razvrstanih po pripadnim monitorima. Ako vam zatreba neki koji nije na listi, aktivirajte ga otvaranjem odgovarajuće ikone u ladici Devs/Monitors. Na desnoj strani su informacije o odabranom načinu prikaza: Visible Size je veličina Text Overscan područja koje se određuje u Overscan editoru, Minimum/Maximum Size je minimalna/maksimalna veličina ekrana podržana monitor pokretačom, a Maximum Colors je maksimalan broj boja u kojem možete otvoriti WB (naviše 256).

Osim ovih informacija, za svaki način prikaza su navedene njegove karakteristike: da li se ekran iscrtava u prepletenom načinu (Interlaced), zahtijeva li bar Enhanced Chip Set (Requires ECS), da li podržava genlock opremu (Supports Genlock) te može li se ekran povlačiti gore-dolje (Draggable). Kliznik Colors određuje broj boja za WB ekran, no imajte na umu da više boja znači i više memorije te usporeno iscrtavanje prozora. Optimalna vrijednost je 16 jer Amigin GUI ionako koristi samo prve 4 boje.

Od Prefs ladice svakom Amigašu zaigra srce.



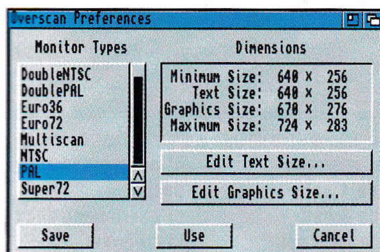


Trik mjeseca:

Ako koristite editore WBPattern, Font, Screenmode, Overscan, Sound, Control te Input i želite sa Save ili Use aktivirati svoje postavke, OS vas može pozdraviti s porukom koju vidite na slici. Tada jednostavno pozatvarajte sve pokrenute aplikacije i alate koji su na WB ekranu otvorili svoj prozor, zatvorite sve Shell procese i minimizirane programe i WB će prihvatiti promjenu konfiguracije (iznimka od ovog pravila su WB prozori koji pokazuju sadržaj diskova, njih ne trebate zatvarati). Problem je u tome što OS ne zna na odgovarajući način aplikacijama proslijediti poruku "Hej, korisnik je promjenio konfiguraciju. Prilagodi se novim vrijednostima!" pa zahtijeva da se svi pokrenuti programi jednostavno isključe. Rješenje u svakom slučaju nije elegantno i nadamo se da će nove verije AmigaOS-a imati mehanizam koji će na bezbolan način riješiti ovaj problem.

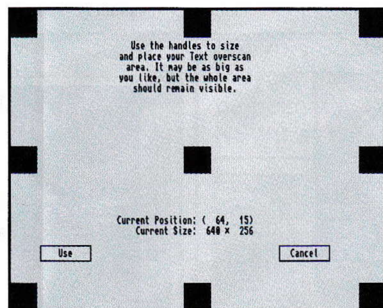
U polje Width i Height možete, nakon što maknete pripadne Default kvačice, upisati prizvoljnu širinu i visinu WB ekrana. Ako je definirano područje preveliko i ne stane na ekran, uključite Autoscroll opciju i OS će za vas neopisivo glatko pomicati radni prostor WB-a kad se strelica nađe pri rubu ekrana. To se zove virtual desktop i predstavlja zgodno rješenje kad vam se na WB-u brzo nagomilaju prozori, a ne možete dignuti veću rezoluciju,

I još nešto: ako imate standardne video-monitore, koristite jedino PAL i NTSC pokretače. Svako izlaganje monitora frekvencijama koje on ne podržava može dovesti do trajnih oštećenja istog, zato dobro proučite koje frekvencije vaš monitor podržava i usporedite ih s pojedinim vrijednostima u Mode Properties listi Screenmode editora! Upozorio sam vas!



Overscan

Bez obzira na razlučivost u kojoj WB radi, radna površina će uvijek biti



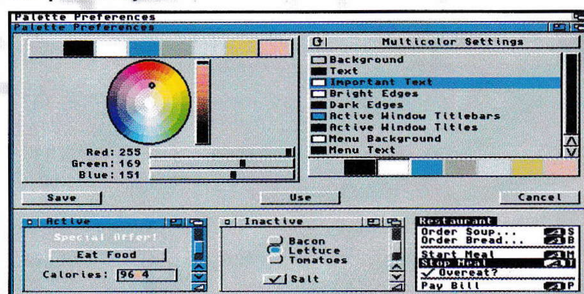
unutar pravokutnog područja, dok će ostatak koji se proteže do krajnjih rubova monitora (overscan područje) biti neiskorišten. Razlog je što monitori nisu savršeno ravni već malo izbočeni, što dovodi do malih deformacija i rastezanja slike na rubovima (ako imate monitor sa Sony Trinitron cijevi, ovaj problem vas neće mučiti). No, ponekad morate imati sliku preko čitave površine monitora, primjerice ako snimate neku animaciju na VHS uređaj. Čak se i tehničarima HRT-a, koji skrol teksta rade u Scali na Amigi, zna desiti da na ovo zaborave, pa im skrol prerano završava na nekoj umjetnoj granici.

Ako mislite da je razlika između normalne i overscan površine mala, varate se: najveća Amigina PAL razlučivosti ima normalno 640x512 piksela ili 736x568 ako aktivirate i neiskorišteno overscan područje. Imajte u vidu da će rad u overscanu neznatno usporiti Amigu jer će grafički čip Alice početi krasti vrijeme procesoru kako bi stigao iscrtati veću sliku.

Sliku proširujete na overscan područje istoimenim Prefs editorom. Za svaki pokretač monitora možete odrediti dva overscan područja: Text-određuje granice do kojih seže tekst i na sadašnjem Amiga-hardveru nije u praksi primjenjiv te Graphics koji povećava radnu površinu WB-a. Definiranje veličine overscan područja zahvaća sve razlučivosti unutar monitor pokretača tako da će u bilo kojoj razlučivosti dotičnog monitor pokretača, overscan uvijek sezati do istih granica.

Na lijevoj strani overscan editora vidite listu aktivnih monitora, a sa desne su osnovni podaci za trenutno označeni monitor: minimalna razlučivost, Text Overscan, Graphics Overscan te maksimalnu moguću veličinu ekrana u overscan načinu. Ako neki monitor nije na listi, pokrenite ga otvaranjem odgovarajuće ikone u Devs/Monitors ladici ili premjestite ikonu iz Storage/Monitors u Devs/Monitors ladicu ako želite da pri svakom dizanju OS-a monitor bude automatski stavljen na raspolaganje OS-u. Imajte u vidu da svi monitor pokretači ne podržavaju overscan, primjerice A2024, Euro72 i Multiscan. S Edit Text Size ili Edit Graphics Size određujete odgovarajuće overscan područje. Pojavit će se ekran kao na slici, s okvirom koji pokazuje normalnu veličinu ekrana. Pomoću crnih kvadratića razvucite sliku do željenih granica, a kvadratićem u sredini centrirajte sliku. Promjene prihvaćate sa Use, što vas vraća u osnovni prozor Overscan editora.

Prvo odredite razlučivost, a potom u Overscan editoru razvučete sliku na overscan područje i podesite paletu boja.



Palette

Pomoću ovog editora definirate prvih 4 ili 8 boja WB ekrana, zavisno o stanju odgovarajuće kružne tipke (4 Color Settings, Multicolor Settings). Boju definirate tako da označite odgovarajuće obojani pravokutnik u gornjem lijevom dijelu ekrana te na krugu sa spektrom boja ili RGB kliznicima smućkate novu boju. Gumb Show Sample će otvoriti probni prozor na kojem možete odmah vidjeti kako će promjena neke boje utjecati na izgled GUI-a. Opcijom Edit->Presets možete odabrati neku od osam unaprijed pripremljenih paleta za Workbench s romantičnim imenima poput Sunset, Ocean, Pharaoh koje su toliko ružne da će rijetki poželjeti uopće mijenjati standardnu WB paletu, dok će Slider Color Model u izborniku Settings promijeniti sustav boja na kliznicima iz RGB u HSV. Nikako vam ne preporučam upotrebu alata Palette, osim eksperimentiranja. Naime, Amigin GUI uvijek koristi prve 4 boje i najbolje izgleda s tvornički postavljenom paletom. Isto tako, mijenjanjem prve 4 boje promijenićete izgled svih ikona i aplikacija, no ne zaboravite da svaki Prefs editor ima opciju Reset To Defaults u slučaju da ne znate više vratiti stanje na tvorničke vrijednosti. Ostale 4 boje Amigin GUI ne koristi pa je to pametno iskoristio jedan grafički genijalac i ispolirao WB do samih granica i stvorio de facto standard Amiga Workbencha - Magic Workbench - no to je priča kojom se još nećemo baviti.

NAGRADNA ANKETA - NAGRADNA ANKETA - NAGRADNA ANKETA- NAGRADNA ANKETA - NAGRADNA ANKETA - NAGRADNA

YES!!!

Tko čeka taj je strpljiv (he, he) a vama se strpljivost ipak isplatila. Dakle, navali narode!!! Nagrade su lijepe i vrijedne, a na vama je da ih osvojite. Budite vrijedni pa **sakupite DVA KUPONA** (kupon iz ovog broja i broja koji slijedi u 9-om mjesecu), **uredno ih popunite i ZAJEDNO pošaljite na našu adresu.** Ocijenite rubrike, autore, tekstove... pa da budemo pametniji, bolji, ljepši a možda uskoro i veći za sve vas koji nas rado čitate. Do jesenskog broja i drugog anketnog kupona,

pozdravlja vas cijela redakcija Hackera!



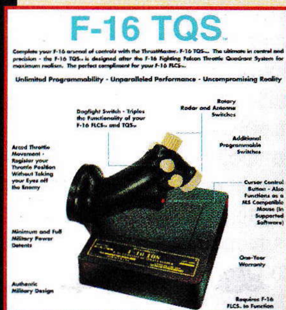
1. Nagrada
Mountin Bike 8300 Colorado
Marko Projekt d.o.o.
Tel./Fax. 01/233 73 76
Tel. 01/611 92 33



2. Nagrada
Jedrilica na daljinsko upravljanje
RCM
Tel. 01/615 87 51
Korčulanska 3 (pasage)
10000 Zagreb



3. Nagrada
2xspeed CD-ROM i zvučna kartica
Edinkom
Tel./Fax. 01/233 45 28,
01/233 82 24,
01/233 09 97
Ožegovićeva 19
10000 Zagreb



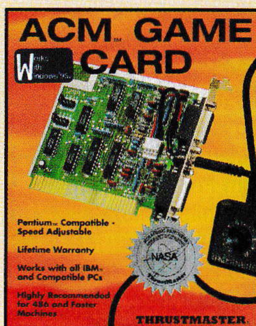
4 i 5. Nagrada
Thrustmaster Joystick
F-16 TQS
Prebeg Commerce
Tel. 01/ 615 07 58
Fax. 01/ 615 07 59
Bosutska 8b
10000 Zagreb



6. Nagrada
Microsoft EasyBall +
Explorapedia enciklopedija
Zola
Tel. 01/395 153
Fax. 01/395 152
Nova Cesta 115
10000 Zagreb

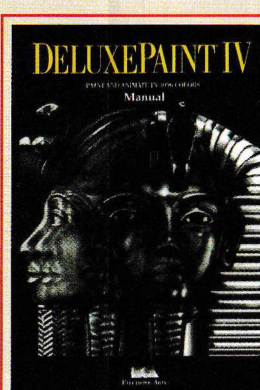
7. Nagrada
2*5 sati igranja u klubu Avalon sa VR kacigom
Avalon
Ilica 54
10000 Zagreb

8. Nagrada
ACM Game Card
Prebeg Commerce
Tel. 01/ 615 07 58
Fax. 01/ 615 07 59
Bosutska 8b
10000 Zagreb

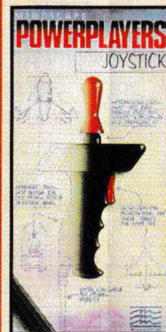


9. Nagrada
2*6 mjeseci pretplate na časopis Hacker
Janus-Lingua
Petrinjska 11
10000 Zagreb

10. Nagrada
5* Enciklopedija Igara
Janus-Lingua
Petrinjska 11
10000 Zagreb



1. Nagrada
Amiga 1200 DeLuxe Pack
(Digita Wordworth, Digita Print Manager, Deluxe Paint IV AGA, Dennis i Oscar)



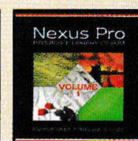
2. Nagrada
PowerPlayers Joystick

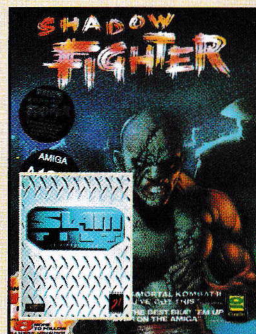


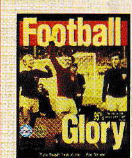
3. Nagrada
Wizard, 3 Button Mouse

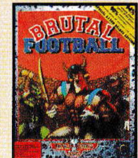
4. Ostale nagrade
CD-i za CD32: Nexus Pro, Bump'n'Burn
Disketne igre za A1200: Shadow Fighter, Footbal Glory, Brutal Football i Slam Tilt







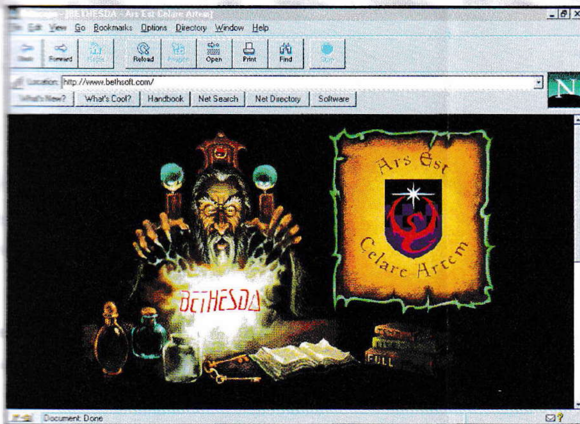




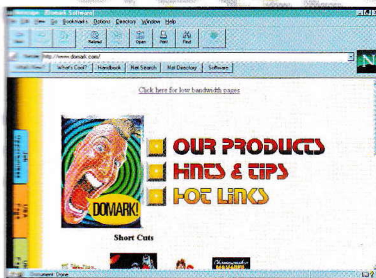
Nagrade za Amigu poklanja
Megavision
Tel. 051/ 80 99 33
Praputnjak 94
51000 Rijeka

Svoje odgovore upišite na Hackerov nagradni kupon!

1. Ime i prezime
2. Adresa:
3. Telefon:
4. Napišite koliko imate godina.
5. Zaokružite koju školu pohađate:
a) osnovna škola
b) srednja škola (napišite i usmjerenje)
c) fakultet (napišite naziv fakulteta)
d) zaposlen/a sam
6. Da li posjedujete računalo:
a) da
b) ne
7. Ako imate računalo napišite njegov model:
a) Atari
b) Amiga
c) PC
d) Machintosh
e) neko drugo računalo/konzolu (napišite koje)
8. Posjedujem CD ROM drive:
a) ne
b) da (napišite model)
9. Ako kod kuće imate računalo, napišite zašto ste ga nabavili:
a) radi zabave (igram se)
b) kako bih jednostavnije obavio/la školske zadatke
c) računalo mi služi za obavljanje dopunskog posla
d) neki drugi razlog (navedite koji)
10. Ako se u školi (poslu) služite računalom, napišite njegov model:
a) ne služim se računalom
b) model:
11. Koliko sati dnevno provedete uz računalo?
a) sat vremena
b) 2 do 4 sata
c) 4 do 8 sati
d) više od 8 sati
12. Sa koliko ste se godina prvi put počeli koristiti računalom?
13. Da li i vaši roditelji kod kuće koriste računalo
a) da, zbog njihovih potreba smo kupili računalo
b) povremeno zbog posla
c) povremeno zbog igre i razonode
d) uopće se ne koriste se računalom
14. Koliko se često igrate na računalu?
a) praznicima i vikendom
b) 2 do 3 puta tjedno
c) svakodnevno
d) ne igram se

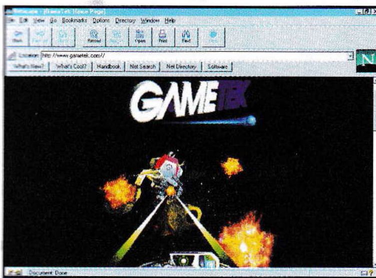


http://www.bethsoft.com
Betsheda Software
Tvrtka poznata po igri Delta V.;
podržan download patcheva



http://www.domark.com
Domark Software
Trenutno je hit Big Red Racing;
podržan download patcheva
NEWS stranica

http://www.gametek.com
Gametek Software
Quarantine i Star Commander,
Road Warrior;
podržan download patcheva



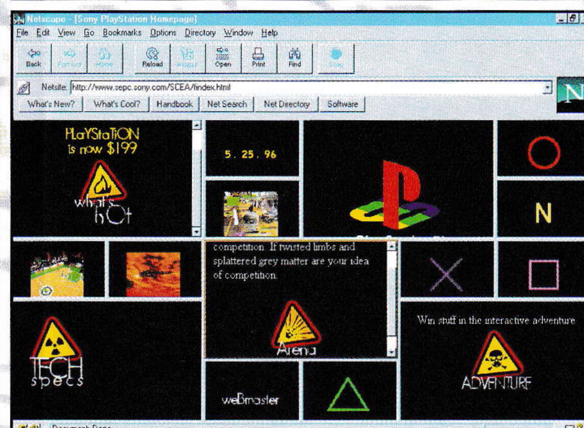
http://www.konami.com
Konami (America) Incorporated
tvrtka poznata po proizvodnji
igara za automate;
specijalizirana za borilačke igre

http:// Internet
http:// rubriku o
http:// WWW
http:// stranicama
http:// piše i
http:// uređuje
http:// Nikola Đelić

http://papy.com
Papyrus Software
Indycar i Nascar Racing;
najpoznatije igre ove kompanije
NEWS stranica

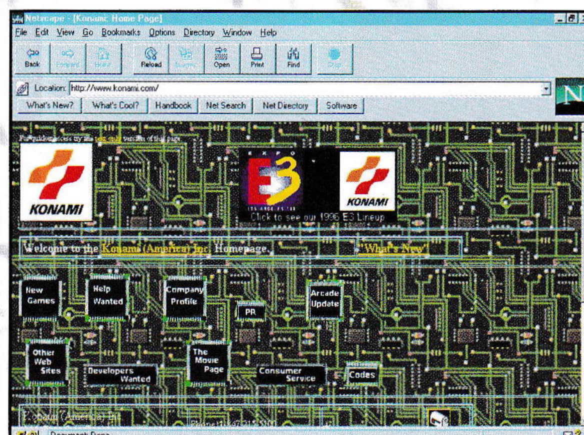


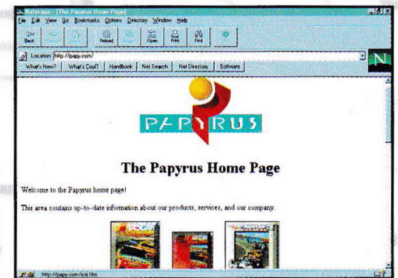
http://www.lucasarts.com
Lucas Arts Incorporated
Jedna od najpoznatijih tvrki za
proizvodnju avanturističnih
igara, pogotovo Star Wars (tm)
serijala;
podržan download patcheva

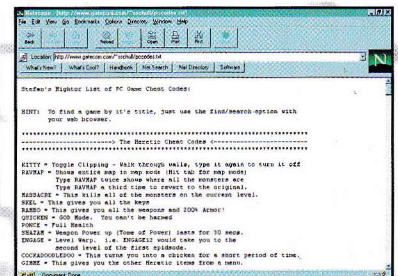


http://www.sepc.sony.com/SCEA/findex.html
Sony Playstation
sniženje trenutno najpopularnije konzole na 199
$ u USA.
NEWS PRESS stranica

http://www.execpc.com/stefanik
Steveman's place
Jedno od najvećih mjesta za download cheatova
i patcheva.
Arhiva preko 100 cheatova.

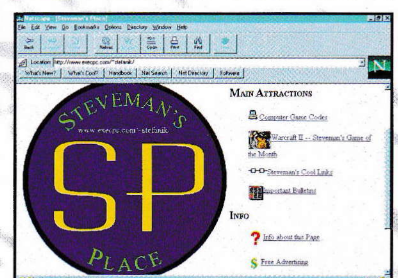


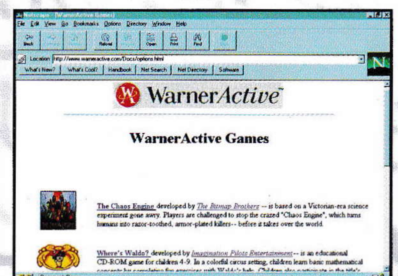




http://www.gatecom.com/sschull/pccodes.txt
Stefan's Mightor list of PC
game cheat codes
Stranica sa cheatevima za
Hexen, Doom, Doom II.,
Heretic, Quake, Duke Nukem
3D...







http://www.warneractive.com
Time Warner Interactive
Rise of the Robots i Rise of the
Robots 2;
podržan download patcheva

Piše i uređuje ... Tihomir Jauk

PV v2.52

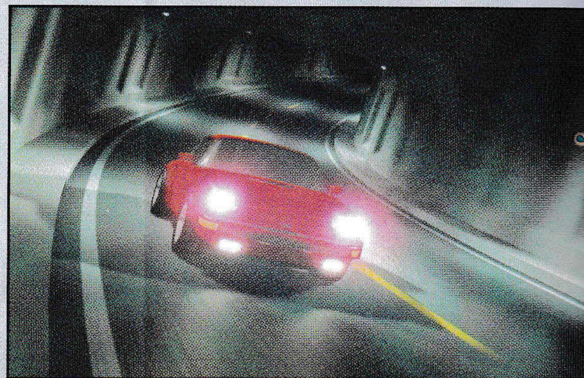
PV je program za AT kompatibilce koji može vrlo brzo i efikasno čitati i pisati gomilu formata, međusobno ih konvertirati i izvoditi osnovne operacije nad slikom poput rotacija i zumiranja.

Sam program je pisan u Turbo Pascalu 6.0, a rutine za dekompresiju i konverziju su u cijelosti rađene u asembleru, što nam već nešto govori o brzini ovog programa. Od formata koje može pročitati i prikazati tu su GIF, JPG, TIF, TGA, IFF/LBM, BMP, PCX... Također može čitati animacije u formatima FLI/FLC i još nekoliko manje korištenih formata.

Osim grafičkih formata, možete čitati obične tekstualne fileove, a posebno je zanimljiva mogućnost sviranja MOD fileova preko PC-Speakera ili Sound Blastera. Za ostale formate PV nema interni viewer, ali ih može prepoznati. Postoji mogućnost izrade BAT fileova tipa ekstenzija. BAT koja će pozvati vanjski viewer za taj format. Već su napravljeni i spremni za upotrebu BAT fileova koji omogućavaju PV-u da zaviri u unutrašnjost ZIP datoteka. Jednom učitana slika i prikazana na ekranu može se rotirati, flipati oko X i Y osi, namještati kontrast ili posvjetliti svaku od RGB komponenti, zumirati i, konačno, snimiti u nekom drugom formatu.



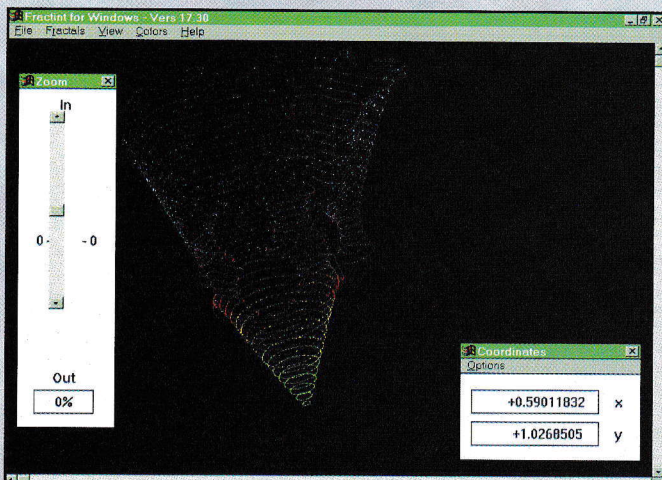
Treba li vam slide show? Nema problema. Dovoljno je označiti slike i snimiti podatke u poseban file. Help je dostupan pritiskom na tipku F1. Iako moćan, program zauzima svega cca. 150kB, što je vrlo malo s obzirom na njegove mogućnosti. Potrebno mu je samo 512kb memorije, hard disk i kolor grafička kartica. Tip kartice prepoznaje automatski, bez ikakvih problema, a ako se pojave, možete odabrati karticu pomoću parametarskih funkcija. PV podržava SuperVGA mode s grafičkim karticama ATI, Paradise, Ahead, Video7, OAK, Chip&Technology, ET3000/4000, S3 i Trident 8900 chipset u svim rezolucijama do 1024x768 u 256 boja. Sve funkcije su dostupne preko tipkovnice ili MS kompatibilnog miša.



Wolfgang Wiedmann je autor, a registracija će vas doći 10-45 $, ovisno o tipu registracije, tj. programu koji uzimate.

Fractint for Windows v17.25

Sam naziv govori o funkciji programa - izrada nama prekrasnih, a nekima i korisnih fraktala. Verzija 17.25 donosi nam mnoštvo već pripremljenih mapa za izradu određenih tipova fraktala, kao i skup od preko 30 formula. Naravno, još uvijek možemo sami kreirati formulu i istražiti svijet koji ona opisuje. Standardne funkcije poput zumiranja, interacija, promjena paleta su osnovne funkcije koje mora sadržavati ovakav program. Sada nam je na raspolaganju On-Line Help, kako bi se riješile sve eventualne nejasnoće. Gotov fraktal možete snimiti u nekoliko grafičkih formata ili zabilježiti njegovu poziciju, formulu i stupanj uvećanja u poseban file koji kasnije možete ponovno učitati. Ovo je public-beta verzija u kojoj su ispravljeni bugovi iz prošlih verzija. Također je promijenjen način zumiranja i dodana opcija StarField. Za nastanak programa je zaslužno preko 30 autora, koji su nezavisno pisali razne algoritme dok su ih četvorica objedinila i stvorila kompaktan program WinFract.

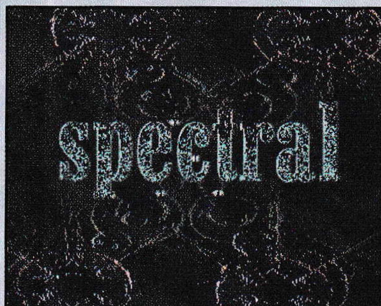


Demo manijaci, pozor!

U ovom smo broju samo za vas pripremili zaista dobre demoe i introe želeći vam uljepšati vruće ljetne dane. Ne zaboravite na kioscima potražiti sljedeći broj Hackera jer DemoZone priprema vruća iznenađenja. Ne daju mi da vam sve otkrijem, no drznut ću se i reći da pripremamo opise vrhunskih demoa koji traže vrhunska računala, a predstavit ćemo vam i neke CD demo kompilacije i... Hm, ne smijem vam više ništa odati. Viša sila!







Spectral by Black Lotus (AGA, 68020, 1.5M)



Black Lotusovci su već gostovali na stranicama ove rubrike, a Spectral je njihov novi demo za švedski party Creutz '96. Radi se o laganoj mješavini Copper efekata koji variraju od podnošljivo brzih do užasno trzavih i objekata s raznoraznim fraktalnim uzorcima ugodnim oku koji na A1200 znaju biti dosta brzi. Nije zaobiđena ni poznata jurnjava kamere kroz tunel pun tekstura, što izgleda lijepo i vrlo sporo jer se koristi razlučivost od 1x1 piksel. Spectral krase tri lijepe slike i pamtljiva melodija skladana kombinacijom sintetičnih i stvarnih zvukova koji će vas vratiti u prastara vremena prvih Sound Tracker modula. Ovaj je demo tek zagrijavanje Black Lotusovaca za The Gathering '96 na kojem će dečki gostovati s najboljim jelima iz svoje kuhinje koja u Spectralu možete tek pomirisati. Spectral zaista pokazuje trend kojem se priklonila Amigina demo-scena: izrada kompliciranih efekata koji traže ubrzane A1200 sa više RAM-a. Vlasnicima takvih strojeva preporučujem ovaj demo dok bi ostali trebali stegnuti remen i obradovati svog ljubimca s malo steroida.

Ocjena: 78%



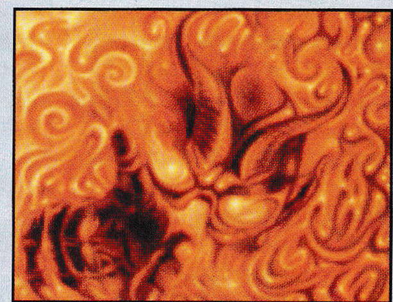
Valhalla by Peripheral Vision (PC 386)

64 intro koji je bio drugi na Assemblyju traži bar DX/2 računalo jer su rutine gladne konjske snage, mada ćete ga moći pokrenuti i na 386, samo će se sve vući kao usporeni film. Isto tako će vam trebati GUS čipovi na zvučnoj kartici, a budući da većina nas ima standardne Sound Blaster "kompatibilce", vjerojatno će biti uskraćeni za zvuk. Efekti su dobri, primjerice lelujanje grafike poput zastave, real-time transformacije Mandelbrot fraktala, lightosurce lijepljene tekstura i.t.d., no očigledan je jedan veliki nedostatak: intro je prekratak, nekoliko efekata i to je to. Ipak, sigurno vrijedi svojih 64k. Go for it...



Ocjena: 83%

Creep by Artwork & Polka b. (AGA, 40K)

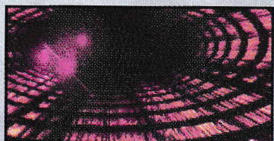


Ova kooperacija dviju uspješnih grupa nije mogla završiti nikako drugačije nego uspjehom. Creep je kratki 40K intro koji pokazuje da je uz malo volje i na goloj A1200 moguće dovoljno brzo vrtjeti kompleksne Phong sjenčane objekte, lijepiti teksture, lelujati sliku poput zastave i očarati gledatelja raznim efektima razlijevanja boja. Sve skupa prati efektni čhip modul, a Creep će uz samo malo više konjskih snaga zadovoljno presti u 50 FPS-a. Jedina zamjerka je kratko trajanje, no znate kako to već ide u introima - kratko, ali slatko. Nemojte propustiti Creep!



Ocjena: 86%

Galerie Re-Mix by Stellar (AGA, 1.12M)



Ova nova Stellarova produkcija će biti zanimljiva svima koji ne mogu bez lens-flare efekata ni u jednoj sekvenci, čak i ako imaju običnu A1200. Lens-flare ovdje, lens-flare ondje, voxel space krajolik i lens-flare koji lupaju u kameru, furanje kroz tunel u kojem vrludaju lens-flareovi itd. Spomenuti efekti izgledaju zaista impresivno, no ne bi bilo u redu da zaboravimo i relativno spora Phong sjenčenja te poznati efekt "gle, ekran je od vode i upravo je na njega pala jedna kapljica". Atmosferu je začinio Frankie dvjema fantasy slikama, glazba je nenametljiva i ne baš impresivna. Pogledajte ovaj noviji demo, učinit ćete si samo uslugu.



Ocjena: 82%

Dawn by Artwork & Azure (AGA, 40K)



Evo i 40K introa koji je na poznatom The Party '95 natjecanju osvojio prvo mjesto. Dawn će vam odmah razbiti uvriježeno mišljenje da produkcije koje se probiju na sam vrh moraju imati savršenu grafiku, zvuk i dizajn jer a) Dawn nema glazbe, već samo jednolično brujanje koje se ponavlja do kraja introa, b) Dawn nema nijedna slikicu koja bi vas zadivila, c) Dawn je lišen svakog dizajna. Pošto su izbacili sve ove šminkerske komponente, dečkima je ostao još jedino sirovi coding, a tu su stvorili čuda! Phong sjenčenja cijelo vrijeme, Phong sječenje s teksurom na objektu pa sve to skupa s realističnim pomicanjem izvora svjetlosti oko objekta i još se povrh svega toga jedan objekt pretvara u drugi, ma nije za priču. Ovo je intro koji će vas natjerati da se zapitate da li je moguće da jadna A1200 sve to vrti tako brzo. Bez pogovora, molim! Pogledati! Odmah!



Ocjena: 90%

P: ***Bok!***
Namjeravam kupiti PC pa imam nekoliko pitanja.
1. Da li je AMD5X86-P75-133 bolji ili lošiji od P75 i P100 (i za koliko)?
2. Ako u vašem tekstu piše da je za igru u visokoj rezuluciji potreban Pentium, da li bi jednako dobro radio na AMD-133?
3. Ukratko, isplati li se kupiti AMD-133?
4. Da li bi Windowsi 95 i igre na njemu radile dobro i na AMD-133 sa 16 Mb RAM-a.
Zoran iz Umaga

O: *Na ova četiri pitanja ćemo ti odgovoriti u komadu. AMD 5x86(ili 586 u našim tablicama za ocjene) na 133 MHz po nekim testovima brzine ravnopravan je sa P5/90 procesorom, (vidi test u HACKERU br. 14, 56. strana) no svi strani časopisi su ocjenili da je njegova sveukupna brzina približna onoj P5/75 procesora. AMD-ovu ploču za čip 5x86 na 133 MHz može se i potjerati na 166 MHz, tako da sigurno dostiže P5/100, no glavni problem cijele ove priče ne leži u brzini čipa, nego u proizvođačima igara i programa. Zašto? Jednostavno, veće izdavačke kuće radi bolje prodaje P5 ploča i procesora, u dogovoru s proizvođačima hardvera, polagano počinju proizvoditi igre koje zahtjevaju P5 procesore, bez obzira na njihovu brzinu. No, ako se ipak odlučiš za AMD5x86, ne moraš se pretjerano brinuti, još barem godinu dana većina će izdavača proizvoditi igre za 486 i 586 procesore. Što se visoke rezolucije tiče, rijetke su igre koje u njoj, čak i na P5/133 rade glatko, zato se nemoj pretjerano zamarati tim problemom, a za Win'95 ti je potrebnije više memorije nego brži procesor.*

P: ***Štovano uredništvo,***
koje od ovih igara mogu pokrenuti na 286/1 Mb RAM-a/16 MHz: SABRE TEAM, LOST PATROL, PROJECT X, LASER SQUAD, TURRICAN 2, HISTORY LINE, SYNDICATE, PIRATES, DOOM, MORTAL KOMBAT, MICRO MACHINES, GAZZA 2, FUTURE WARS, CIVILIZATION, SIMCITY 2000, CANNON FODDER, GREMLINS 2, MICHAEL JORDAN? Možete li mi preporučiti 486-icu s CD ROM-om do 1500 DEM?
Pozdrav od vjernog čitatelja iz Zagreba

O: *Na žalost, na prvi dio pitanja ti nemožemo odgovoriti, jer u redakciji ne posjedujemo PC286, a što se tiče 486-tice, moguća konfiguracija je slijedeća: 486DX4-120, 8MB, S3/1MB, 560MB HDD, 4xCD ROM, 14" kolor monitor i 16 bit SB.*

P: ***Štovano uredništvo,***
mogu li na PC 486 100/4 Mb RAM-a igrati WWF WRESTLLEMANIU, THIS MEANS WAR i C&C?
Postoje li igre CASTLES 2 i DEFENDER OF THE CROWN 2 za PC i mogu li se igrati na pomenutom računalu?
Želio bih odigrati na računalu neku igru poput PIRATESA i HIGH SEAS TRADERA, možete li mi savjetovati koju?
Martin iz Varaždinskih Toplica

O: *1. Možeš!*
2. Postoji Castles 2!
3. Igraj obje!

P: ***Poštovano uredništvo,***
zapao sam u velike probleme. Vlasnik sam PACKARD BELL PACK-MATTE PENTIUMA 75. Izgorjela mi je matična ploča i očajan sam. Na televiziji sam čuo da je tvrtka ITS predstavnik PACKARD BELLA. Znate li njihov telefonski broj?
Dario

O: *Brojevi telefona tvrtke ITS su: 01/455 17 30, 01/44 94 04*

P: ***Bok,***
imam A1200 i veliki problem. Igrajući SHADOW FIGHTER, igra se zablokirala i od tada imam okomite tanke crte po ekranu. Razmak između njih je 3 cm. Molim vas, ako možete, pomozite mi riješiti ovaj problem.
Kolika je cijena igara za PSX?
Anonymus

O: *Problem može biti u samoj verziji igre ili u nedostatku memorije (ponekad na nekim Amigama 2MB nije dovoljno) i pokušaj nabaviti novu verziju igre (nazovi Megavision, broj telefona ćeš pronaći u HAckeru). Original igre za PSX koštaju otprilike koliko i originali za PC.*

P: ***Štovano uredništvo,***
imam nekoliko pitanja za vas. Ima li i gdje u Varaždinu trgovina informatičkih igara za PC?
Imam Enciklopediju igara za PC, ali mi u njoj nešto nije jasno. Za A-10 TANK KILLER piše da se rakete ispucavaju ENTERom, ali meni to neće primiti. Možete li mi reći zašto?
Nikola Kukec, Hebrangova 2, Varaždin

O: *Ima, zove se ORBIS (bivši Unitrend), a njihovu reklamu možeš pronaći u ovom broju Hackera. Možda su ti u igri promijenjene komande, provjeri ih!*

P: ***Bok!***
1. Kako slati slike za Hack galeriju, u kojem formatu (BMP, GIF, PCX...), na disketama ili isprintane, vraćate li diskete?
2. Napisali ste da je za Wormse dovoljno 4 Mb RAM-a. Ja imam toliko ali ih ne mogu pokrenuti!
3. P. S. Koji je cilj i kako završiti igricu HIGH SEAS TRADER?
Branimir

O: *1. Slike je najbolje slati u GIF formatu, makar mi prihvaćamo i one koje su poslane u drugim standardnim formatima (BMP, PCX, TIF, JPG...), a diskete NE VRAĆAMO!*
2. Probaj u CONFIG.SYS datoteci napisati ove komande

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
```

(to je za konfiguracije koje zahtijevaju samo XMS memoriju)
ili

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
```

(to je za konfiguracije koje zahtijevaju EMS memoriju)
Nakon toga resetiraj računalo. Probaj još sa DOS 6.2 naredbom MEMMAKER optimizirati memoriju (Stavi DEFAULT, a kad te pita za EMS, možeš odgovoriti sa Y/N. Inače Windowsi 3.xx NE KORISTE EMS memoriju!) Ako ovo ne radi, pronađi neku igru koja radi na bootable disketi, pa probaj s njom!

P: ***MORTAL KOMBAT 3 (PC):***
Kako mogu birati ova 3 lika - Motara, Shao Khana i Smokea?
Sandi iz Karlovca

O: *Ne možeš ih birati, to su specijalni likovi, a i ne možeš se pretvoriti u njih kad igraš sa Shang Tsungom*

P: ***ALONE IN THE DARK:***
1. U Jeremyjevoj radnoj sobi sam našao tajni prolaz za podzemlje. Tamo sam prešao prvo čudovište koje je nalik crvu, zatim sam ubio pticu i našao drugog crva koji me svaki put ubije. Molim vas, pomozite mi da ga ubijem ili zaobiđem.
2. U plesnoj sam sobi našao ključ, ali ne znam čemu služi.

P: ***FLIGHT OF THE AMAZON*** QUEEN: Kako privući ljenjivca (sloth) koji visi na lijani da bih mu odrezao dlake za lijek protiv svrbeža?
Luka iz Zagreba

P: ***INDIANA JONES AND THE*** LAST CRUSADE: Molio bih sve one koji su riješili igru da mi pošalju rješenje ili barem početni dio, u katakombama u Veneciji. Imam bič, sliku, stari dnevnik grail diary, crvenu traku, ključić.
Domagoj Švagelj, Donja Obreška 37, 44312 Kloštar Ivanić

O: *Detaljan opis imaš u Enciklopediji igara.*

P: ***MONKEY ISLAND 1:***
a) Ne mogu doći do idućeg mačevalačkog treninga dok ne uvježbam uvrede. Kako i do kada?
b) Kako naći SWORD MASTER of MELEE ISLAND?
c) Kako početi s potragom blaga?
d) Gdje kupiti kartu?
Mario, 044/ 67 90 36

O: ***Mačuj se s piratima koji***

se šeću otokom dok ne naučiš odgovore na svaku uvredu. Zapisuj ih dok se ne počnu ponavljati. Tada potraži SWORD MASTERA. Naći ćeš ga ako budeš razgovarao s trgovcem u gradu. Kad on izađe iz trgovine, prati ga i saznat ćeš put do SWORD MASTERA.

P: *MONKEY ISLAND 1 (PC):* Zaglavio sam na onom dijelu kad kupim brod. Ne znam kako otvoriti škrinje (jer su zahrđale), kako otvoriti onu crnu škrinju? Ne znam gdje naći recept za juhu, kako otvoriti kabinet u kapetanovoj sobi? Ukratko, kako doći do Monkey Islanda?

Tomislav

O: *U kutiji zobenih pahuljica je ključ (to je nagrada u kutiji, izgleda kao čovječuljak) od škrinje u kapetanovoj sobi, u kojoj se nalazi recept za čarobnu juhu koja te prebacuje na M.I.*

P: *SYNDICATE: Kako prijeći* drugu misiju? Ubijem sve agente, dođem do taoca u jednoj kući... i što dalje?

O: *Uvjeri taoca da pođe s* *tobom (iskoristi uvjerivač - PERSUEDATRON) i kreni prema lokaciji na kojoj će agenti biti izvučeni iz grada.*

P: *WORMS:*
a) Navedite šifre (za Amigu), ako ih ima.
b) Gdje mogu nabaviti data disk za WORMSE (devet nivoa, a ne četiri)?

Tomislav, 01/298 96 94

P: *INDIANA JONES 4 (11): Ne* mogu na Atlantidi spasiti Sophiu iz kaveza i odrediti kombinaciju za onaj stari stroj u utrobi kipa. Imam: lost dialoge of Plato, National Archeolog, bič, žvakaću gumu, propusnicu za balon, mapu, vrčić, štap (brodsko rebro), detektor, zlatnu kutiju, lončić, svjetiljku, Soustone, Moonstone, Worldstone, bronze glear, komad kipa, glavu kipa i posudu od kamena.

P: *GOBLIINS 3: Ne mogu* prijeći lokaciju CHESS BOARD, nedostaje mi jedna figura. U Hackeru sam pročitao da moram Othella upotrijebiti na nekom čuvaru djevojke ali kursor mi ništa ne pokazuje?!

Danijel

P: *MONKEY ISLAND 2 (easy* mode) - A600: Što raditi u Peninsuli i na groblju, kako ući u svjetionik. Kod sebe imam lopatu, čekić, čavle, 420+1 novčić, nož, papir, voodo shopping list, kolačiće od sira, monokl, a Largovu bijelu majicu i periku predao sam vraču u močvari. Objavite rješenje igre. Svi koji mogu pomoći neka se jave pismom na adresu:

Kristijan Borbas, Kapelska 16, Osijek

O: *Na groblju iskoristi lopatu* *za iskapanje kostiju Largovih predaka (sastojak za vudo lutku); čekić i čavle iskoristi da se riješiš dosadnog prodavača lijesova - zakucaj ga u jedan; za novac kupi pilu, trubu; kolačiće od sira upotrijebi na drvenoj kutijici skupa sa špagom i štapićem. Znači, imaš zamku i mamac, a kad uhvatiš štakora (kod perača odjeće), ubaci ga u lonac u brodskoj kuhinji, a kad se Largo zbljuje upotrijebi papir na pljuvački (sastojak za vudo lutku)*

P: *ISHAR 3:*
a) Što da činim s gljivama?
b) Gdje da nađem KELONIA POWDER?
SYNDCATE: Kako dobiti nove agente?
Max, tel. 01/34 67 35

O: *a) Neke gljive služe za* *liječenje dok su neke čarobne i daju ti posebne osobine. Oprez, neke su otrovne!*
b) Potraži u gradskim krčmama, izvan zidina tvrđave.

P: *PHANTASMAGORIA:* Prošao sam sve moguće terene u kući i oko nje (5. poglavlje) i vidio sva ubojstva, ali ne znam što dalje. Pomozite!

Josip, tel. 021/51 64 94

O: *Pitaj Hintmastera! (mala lubanjica na ekranu)*

P: *MONKEY ISLAND 2 (teži* nivo):
a) Kako na velikom drvetu pokupiti mapu koju je uzela ptica?
b) Kako otvoriti podna vrata kolibe na PHATT ISLANDU? 3) Unajmila sam brod, ali gdje i kamo da idem?

Pozdrav od I.D.

O: *Da bi pronašao pravu* *mapu, upotrijebi psa. On će je nanjušiti.*

P: *THE DEDALUS ENCOUNER:* Prešao sam svih 6 vratiju, ali ne znam što dalje.

Pozdrav od BASICA iz Bjelovara

P: *SECRET OF THE MONKEY* ISLAND 2 (lakši dio, Amiga): Kako doći do lopate kojom trebam iskopati grob? Ta lopata mi treba da bih dobio zadnji dio materijala za voodo lutku. Ukratko, što dalje?

Saša iz Rijeke

O: *Lopata se nalazi na znaku* *za zabranjeno kopanje kraj mosta gdje i započinješ igru.*

P: *MORTAL KOMBAT 3 (PC):* Kako napraviti animality?

Vlatko iz Osijeka

O: *Vidi Hacker br. 12*

P: *MONKEY ISLAND 2 (teži* dio): Kako doći do potopljenog broda? Kako u kripti otvoriti lijes? Kako zaustaviti vodopad?

O: *U nekoj knjizi pišu koordinate broda, kod žene na otočiću iznajmi brod i reci neka te odveze tamo. U knjizi Big Whoop pročitaj piratske citate i usporedi s citatima na ljesovima (možeš otvoriti samo jedan - pravi).*

P: *INDIANA JONES* (ANTANTIS): Kako osloboditi Sophiu? Kako otvoriti Urada kod kipa s lancima?

Hrvoje i Vlaho iz Dubrovnika

P: *ROBINSSON'S REQUIEM,* BUBBA'N'STIX: Kod Robinsona sam učinio sve što ste rekli u 4. broju, ali ne znam što dalje treba raditi. U Bubbi sam zapeo na 2. nivou i trebaju mi šifre.

Veljko, tel. 052/ 21 39 70

O: *MORTAL KOMBAT 2* *(Hacker #17):*
1. Da bi bacio protivnika u DEAD POOL izvedi sljedeću kombinaciju (ona vrijedi za svakog borca): F, F, F, D, HP
2. Friendship:
a) Shang Tsung: B, B, B, B, D, F, HK
b) Rayden: B, D, B, F, HK
3. Shang Tsung ima 3 fatalityja:
a) Cijelu rundu drži LP
b) Kada piše FINISH HIM, stani korak od neprijatelja
c) Izvedi kombinaciju B, F, B, F i pusti LP
d) IZNENAĐENJE!

O: *Mortal Kombat 2 (Hacker* ***#17)*** *na 1. pitanje: Upišite 4 puta F i kad dođete kod protivnika napravite UPPERCUT. To vrijedi za sve protivnike i borce.*

Saša iz Splita

O: *ODGOVOR Maxu 17: Da bi* *otvorio sanduk, potreban ti je ključ, a da bi dobio ključ, moraš imati šifru. Otiđi liftom kroz knjižnicu, pođi do ureda dr. Ironsteina i iskoristi olovku na "wroting pad" na stolu. Sad kad imaš šifru, idi do svoje sobe gdje je samo jedan ormar (ne znam gdje je točno) i gurni ga (move). Papirić sa šifrom iskoristi na sef i dalje možeš sam.*

Ranko iz Splita

Hacker
prvi hrvatski časopis za infgormatičke igre!

Svoja pitanja i odgovore šaljite na adresu: Hacker, Petrinjska 11, 10000 Zagreb, s naznakom za rubrike "Bez Panike!" ili "S.O.S."

AMI Alien Breed 3D

Šifre:

Nivo 02 - Storage Bay
KOLKFNFFNFFNFFFF
Nivo 03 - Sewer Network
OKLKFHFFNFFNFFFF
Nivo 04 - The Courtyard
KPLKFPFFNFFNFFFF
Nivo 05 - System Purge
PLOPNFFFNFFNFFFF
Nivo 06 - The Mines
POOPNNFFNFFNFFFF
Nivo 07 - The Furnace
KKLKNHFFNFFNFFFF
Nivo 08 - Test Gamma Arena
PPOPNFFFNFFNFFFF
Nivo 09 - Surface Zone
LLLKHFFFNFFNFFFF
Nivo 10 - Training Area
LOLKHNFFNFFNFFFF
Nivo 11 - Admin Block
PKLKHHFFNFFNFFFF
Nivo 12 - The Pit
LPLKHPFFNFFNFFFF
Nivo 13 - Strata
OLLKPFFFNFFNFFFF
Nivo 14 - Reactor Zone
OLLKPNFFNFFNFFFF
Nivo 15 - Colling Tower
LKLKPHFFNFFNFFFF
Nivo 16 - Command Centre
OPLKPPFFNFFNFFFF

PC Battle Isle 3

Ovo su kodovi za misije

02	**6487674**
03	**1564386**
04	**9745642**
05	**3756838**
06	**2957843**
07	**8844366**
08	**2375411**
09	**3854653**
10	**5647332**
11	**4092664**
12	**7564366**
13	**8264241**
14	**3243554**
15	**5487436**
16	**1353411**
17	**4524338**
18	**6731244**
19	**1243371**
20	**6245425**

PC Hi Octane

Sljedeće kombinacije tipki donose pojačanja:

ALT+F(1-6)
ALT+Z......... autopilot
ALT+C......... isklučenje autopilota

PC Star Rangers

java	uključuje cheat - mode
shazam	neuništivost
vitaminz	gorivo i municija
scotty	neograničen warp dolet
voizis	uspješan završetak misije
dust	uključuje i isključuje ghost mode
cameo	uključuje i isključuje autopilota u warp-u
F12	prebacuje u VGA mod

PC Tyrian

Tijekom igre stisnite sljedeće kombinacije F-tipki:
F2+F3+F6 za neuništivost
F2+F6+F7 za skok na sljedeći nivo

Da bi pokrenuli experimentalni mod na startnom ekranu ukucajte:
unknown
enemy
stormwind
techno

Da bi pokrenuli podigru ukucajte:
destruct

PSX Alien Trilogy

Za biranje nivoa upiši:
GOLVLxx (xx-broj nivoa)
Za varanje upiši:
1GOTP1NK8CIDBOOTSON
i onda u glavnom izborniku dobivate opciju za cheat.

PC Assault Rigs

kodovi za nivoe su:

2.nivo	**212132**
3	**322443**
4	**323343**
5	**233313**
6	**324412**
7	**122243**
8	**321233**
9	**323131**
10	**334212**
11	**331342**
12	**423334**
13	**324132**
14	**331221**
15	**413333**
16	**424442**
17	**333432**
18	**242123**
19	**112134**
20	**121332**
21	**323233**
22	**223423**
23	**411113**
24	**322333**
25	**343342**
26	**244141**
27	**142332**
28	**242222**
29	**324144**
30	**241413**
31	**421343**
32	**321421**
33	**113112**
34	**142442**
35	**431313**
36	**133113**
37	**133132**
38	**232321**
39	**213113**
40	**313421**
41	**413432**

AMI Breathless

Šifre za nivoe
175CG35QL13JSE2W
FNJCDB2AMQ3JSE2W
9NJC1DC8L8L99JSEQQ
181BRIPOO53JSE1D
84SB2KKWMLKHSG1G
18PRGVI6LJ4HSG1F
8R1BDMIUMIWHSG1A
17J807KK40HSG1T
7BDB5FFUMT7LSW1W
GVP'BJRMWOJ7LSW1V
CNJBKCQKNKFLSW1Q
17JA5902PCNLSW4D
1OIBN6FCK94LSW4G
1RFSE53EM7IPC84A
172BSMHOOVEPC84E
17LB1HW403BPC84E

AMI Shadow Fighter

Uđite u opcije, podesite ih po želji te otipkajte: **MBARIVIDISOCCAFFARIMBARI** i pokrenite igru za jednog igrača, dobit ćete Shadow Fightera.

Tijekom borbe pritisnite **PAUZU <P>** i otipkajte **EBBRAVOSCCECCU**, nastavite igrati (pritisnite ponovno **P**) i dobit ćete jedan pobjednički meč.

PC Mortal Kombat 3

Evo posebnih šifri za sretnike koji imaju MK3 na PC-u. One su ultratajne i mogu se koristiti dok se pokreće igra.

Otipkajte: MK3 > šifra < (razmak je važan)

4862222	- super ultra blokada
54321	- mali borci
1000000	- bosovi u šori
1111	- mali leteći borci
8888	- debeli borci
9966	- borba unatraške
603015	- usporeni mod
831	- borci u sjeni
8000	- ubrzani mod
1995	- koristite "predator" mod
666	- SMOKE!!! normalni mod
0666	- SMOKE!!! teški mod

PSX Za Playstation: Čim počnete igru, pritisnite **SELECT, LOW KICK, LOW PUNCH, LOW KICK, DESNO, LIJEVO, GORE, DOLJE.**

Sada možete jednim gumbom napraviti FATALYTY, biti Smoke, Motaro, Shao Khan

Puno pozdrava od Grge iz Podstrane

AMI Lost Vikings

Šifre:

02.	**GR8T**
03.	**TLPT**
04.	**GRND**
05.	**LLMO**
06.	**FLOT**
07.	**TRSS**
08.	**PRHS**
09.	**CVRN**
10.	**BBLS**
11.	**VLCN**
12.	**QCKS**
13.	**PHRO**
14.	**C1RO**
15.	**SPKS**
16.	**JMNN**
17.	**TTRS**
18.	**JLLY**
19.	**PLNG**
20.	**BTRY**
21.	**JNKR**
22.	**CBLT**
23.	**HOPP**
24.	**SMRT**
25.	**V8TR**
26.	**NFL8**
27.	**WKYY**
28.	**CMBO**
29.	**8BLL**
30.	**TRDR**
31.	**FNTM**
32.	**TRPD**
33.	**TFFF**
34.	**FRGT**
35.	**4RN4**
36.	**MSTR**

Dado i Toni iz Baške Vode

PC Mortal Kombat 3

Da biste mogli birati MOTARA, SHAO KHANA i SMOKEA, u DOS-u startajte igru sa **MK3 1000000 630**. Da biste mogli birati te likove u izborniku likova, oba igrača moraju igrati

Ivan, tel. 032/ 32 03 29

ALGORITAM

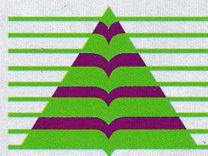
MULTIMEDIA CENTAR

Abecedni pregled dijela naše ponude CD naslova:

101 Card Games, 11th Hour, 1942 Gold Pacific Air War, 1st Degree, 20 Wargame, 2700 Sharing Fonts, 35.000 Designer Clip Art, 3500 Color Clipart 2, 3D Animania, 3D Body Adventure, 3D Dinosaur Adventure, 3D Lemmings, 3D Pinball, 5 Game Superpak, 7th Quest, A Passion For Art, Abuse, A.D.A.M. The Inside Story, A.D.A.M. Nine Month Miracle, Advanced Tactical Fight, After Dark Win'95, Air Power, Airbone Action, Al Unser Jr, Algebra - Mathematics Library Plus, Alien Legacy, Alladin Activity Center, Allied General, Amazing Cliparts, Angel Devoid, Animal Kingdom - Collectors Set, Apache, Arcade Action, Explosion, Art & Music - 4 Cd Set, Arthur's Birthday, Arthur's Teacher Troubles, Ascendancy, Astrologer, Stronomer, Aviation Adventure, Battle Beast, Bible - Religion, Bird Virt.Reality, Blockbuster Video Guide To Movies, Board & Strategy Action, Botticelli, Burn Cycle, Business - Financial Companion, Business Heaven, C/C++ Progr.Ref.Vol 1, 2, Capitalism, Casper Brainy Book, Cat Virtual Reality, Cezanne, Chessmaster 4000 Turbo, Chinese Medicine Traditional, Cia World Fact Book, Cica Win 4cd Set, Cinemania 96, Classic Games 1, Command And Conquer, Complete Guide To Symptons, Complete Windows Set, Complete World Bartender Guide, Compton's Ency. 96, Compton's New Century Encyclopedia, Congo, Corel Art Gallery 1, Corel Art Show 2, 3, 4, 5, 6, Corel Office Companion, Corel Print House, Correct Grammar, Corridor 7, Crime Collection (6 Cd), Critical Path, Crusader No Remorce, Cyberia Lt., Cybermage, Cyberplasm, Cyberspeed, Cyberwar 4cd, Cyclemania, Dark Legions, Dark Sun 2, Day Of Tentacle, Delphi 1996 Developer Kit, Descent II, Dictionary For Kids, DK Children's Dictionary, Dogz, Doom II, Doom II Explosion, Doom II Mania, Dr. Ruth - Ency. Of Sex, Druid, Dust, Ef 2000, Enc.Of Nature, Enc.Of Science, Eps Clipart 1, 2, Expect No Mercy, Exploration, Extreme Pinball, F-117a, F-14 Fleet Defender, Fade To Black, Family Health Tracker, Family Medical Guide, Fifa Soccer 96, Forever Growning Garden, Frankenstein - Eyes Of The Monster, Full Trottle, Fx Fighter, Game Killer, Games On Internet, Gate Keeper, Geometry- Mathematics Library Plus, Great Museums 1, 2, Great Naval Battles 2, Gunship 2000, Guy Spy, Hardball 4, Harry And The Haunted House, Hexen, History Of Music 4cd, History Of The World, History Through Arts I, II, Humans, Hutchinson Multim.Enc. 1996, Indiana Jones, Interactive Chemistry, Internet Mania., Itn European Video Atlas, Jagged Alliance, Jazz Jackrabit, Journeyman Project 2, Jump Start: Kindergarten, Just Grandma And Me, Kidpix - Studio, King's Quest Vii, Le Grand Louvre, Le Louvre - The Palace And Its Pain, Legend Of Kyrandia 3, Leonardo Da Vinci, Let's Talk English, Linux, Linux Slackware, Load Runner, Lords Of Rings, Lucas Archive Vol. 1, Mac Graphics,Vol.1, Magic Graphic Collection, Massive Midi Collection, Math Solutions, Mayo Clinic Family Health Book, Mechwarrior 2, Mediterranean Ancient Civilizations, Mega Mac Pack, Megapak 3, 4, 5, MegaTripak, Menzoberran, Michelangelo, Midi/Wave Workshop, Mile High Club, Millenia, Mirage, Monty Pythons, Mortal Combat 3, MS Autoroute Express Europa, MS Bookshelf 96, MS Cinemania 96, MS Dogs Foe Windows, MS Encarta Encyclopedia 96, MS Encarta Worldatlas, MS Fury, MS Space Simulator, Mtv Unpliuged, My First Encyclopedia, My First Incredible Amazing Dict., Myst, Nba Jam, Nba Live 96, Need For Speed, Netscape - Navigator, Nhl Hockey 96, Night Owl 16, Nile - Egypt, Ocean Zoo, Oceans Below, Oragon Trail II, Oxford Business Shelf, Oxford Compendium, Oxford Concise Dictionary, Oxford Languages Shelf, Oxford Reference Shelf, Oxford Science Shelf, P.B. Bear's Birthday Party, Phantasmagoria, Photos, Fonts & Clipart, Physics - 1, Pinball, Play & Learn The Bible, Plug & Play Mosaic, Primal Rage, Pub. Photo Gallery, Pub. Premier Art 1, 2, Publisher's Paradise Pro, Quantum Gate, Raven Project, Ravenloft 2 - Stone Prophet, Rebel Assault 2, Red Shift 2, Relentless, Rh Kids Encyclopedia, Rise Of Triad, Road Scholar, Ruff's Bone, Screamers, Shareware Game Pack For Win, Shareware Heaven, Shareware Quattro, Shock Wave, Sim Tower, Simcity Enhanced, Simcity Mania, Soccer Stars 96, Speed Adventure, Spiderman Cartoon Maker, Stamps Of The World, Star Control, Star Trek - Omnipedia, Star Trek 25 Anniversary, Star Wars Chess, Steel Panthers, Stonekeep, Stowaway, Su-27 Flanker, System Shock, Tekwar, Tennis/Soccer, Terminal Velocity, Terminator 2 Chesswar, The Dig, The Way Things Work, Three Worlds, Thunderscape, Top 100 Win Vol.III, Top 200 Dos Vol.III, Top Gun - Fire At Will!, Tortoise And The Hare, Total Distortion, Trigonom- Mathematics Library Plus, Tripl Play Plus English, Tripl Play Plus French, Tripl Play Plus German, Tripl Play Plus Italian, Tropical Rainforest, Uffizi Virtual Museums, Ufo Enemy Unknown, Ultimate Human Body, Ultimate Sex Guide, Understanding The Body - Angli, Us Air Power, Us Aircraft Carrier, Us Battleships

+

Cruisers, Us Fighter Jets, Us Missiles, Us Navy Fighters, Us Sea Power, Us Shuttle Fleet, Us Submarine, Uss Ticonderoga, Van Gogh, Visual Basic 4 Tutor Book/Cd, Visual Basic Resource Kit, Warcraft II, Warhammer, Web Publisher's Html Clipart, Werewolf Vs Comanche, Wetlands, Win Superrior, Wing Commander II + Ultima, Wing Commander III, IV, Wings Korea To Vietnam, Witchhaven, World Atlas 6.0, World Fact Book, World Of Cartoon Movies, World Of Colour Cliparts, World Of Communication, World Of DTP, World Of Internet, World Of Languages, World Of Mac, World Of Morph, World Of Mpeg, World Of Sounds, World Of Win 95 - Clip Arts & Fonts, World Of Windows 95 - Kids, World Ref. Atlas - D.K., World Series Of Poker, World Wide Web Kit, World Windows 95 Gif & Graphics, Wrestlemania The Arcade Game, X-Man Cartoon Maker



ALGORITAM

Radno vrijeme:
09 - 21h

Prodajna mjesta:

Zagreb:
ALGORITAM
Multimedija Centar
(Hotel
Dubrovnik
- donja etaža)
Gajeva 1
tel. 01-428-189

Rijeka:
Sveučilišna
knjižara
Supilova 3
tel. 051-215-383

Osijek:
Media Art
Ul.Hrvatske
republike 43
(prizemlje)
tel. 031-444-55

Split:
Prodajni Centar Art
Shop, Phoenix
Professio prodajni
centar
B.Papandopula 3
tel. 021-565-033

Pula:
Knjižara Castropola
Istarska 3
tel. 052-212-966